ゲーム批評

平成18年1月1日発行
第13巻第2号通巻102号

ゲーム批評
2006年
1月号
定価 780YEN
Vol.66



ソフト批評

ラプソディア
ワンダと巨像
赤ちゃんはどこからくるの？

ファイプロリターンズ/アーバンレイン
レーシングゲーム「注意!!!!」
クリティカル ベロシティ
コード・エイジ コマンダーズ～継ぐ者 継がれる者～
餓狼伝Breakblow/ゴッド・オブ・ウォー
ビューティフル ジョー　バトルカーニバル
突撃!!ファミコンウォーズ
スクリューブレイカー　轟振どりるれろ
通勤ヒトフデ/福福の島
研修医 天堂独太2～命の天秤～

発売直前大特集!

Xbox360 今度こそ イケるぞ?

- 先行ソフトレビュー
  Xbox復活なるか？
- MSロングインタビュー
- 注目タイトル最新動向

追随するPS3・REVOLUTIONの現状レポート

ゲーム批評
2006
1
Vol.66
Xbox360今度こそイケるぞ?
MICRO MAGAZINE

WEB定期購読はじめました!

従来からの郵送によるシステムに加え、インターネット経由でPDFファイルをダウンロードする**WEB定期購読制度**がスタートしました。この機会にぜひご利用ください!

ゲーム批評 PDF版

隔月刊・奇数月末日配信
年6回発行
一年間の定期購読価格

定価780円(税込)×6回
4,680円

WEB定期購読はココがすごい!

通常版より早く手軽に

店頭に並ぶより早くゲーム批評が読める! しかも購入申し込みはすべてネット上のみでオーケー。手間のかかる郵送手続きなどは一切不要です。

バックナンバーがタダで読める

申し込み者限定特典としまして、バックナンバーの配信サービスも同時展開! 現在Vol.51～65までのファイルをそろえております。Vol.65以降についても、今後続々と追加予定!

編集部謹製のメルマガも!

希望者には編集部特製のメルマガ、題して「ゲーム批評EXTRA」を毎月2回配信! ソフト批評の一部が10日以上早く読めるうえ、本誌では見られないマル秘情報や裏事情なども続出する、かも!?

期間延長キャンペーン

12月3日～12月21日までにお申し込みの方に、お得なお知らせです!通常は1年間のところを、キャンペーン中に下記サイトから申し込まれた方のみ、有効期間が1年2ヶ月間になります。1号分無料で読めるってことですね! 締め切りは12月21日申し込み分までですので、お早めに!

詳しくは
www.microgroup.co.jp/game/ez/
にアクセス!

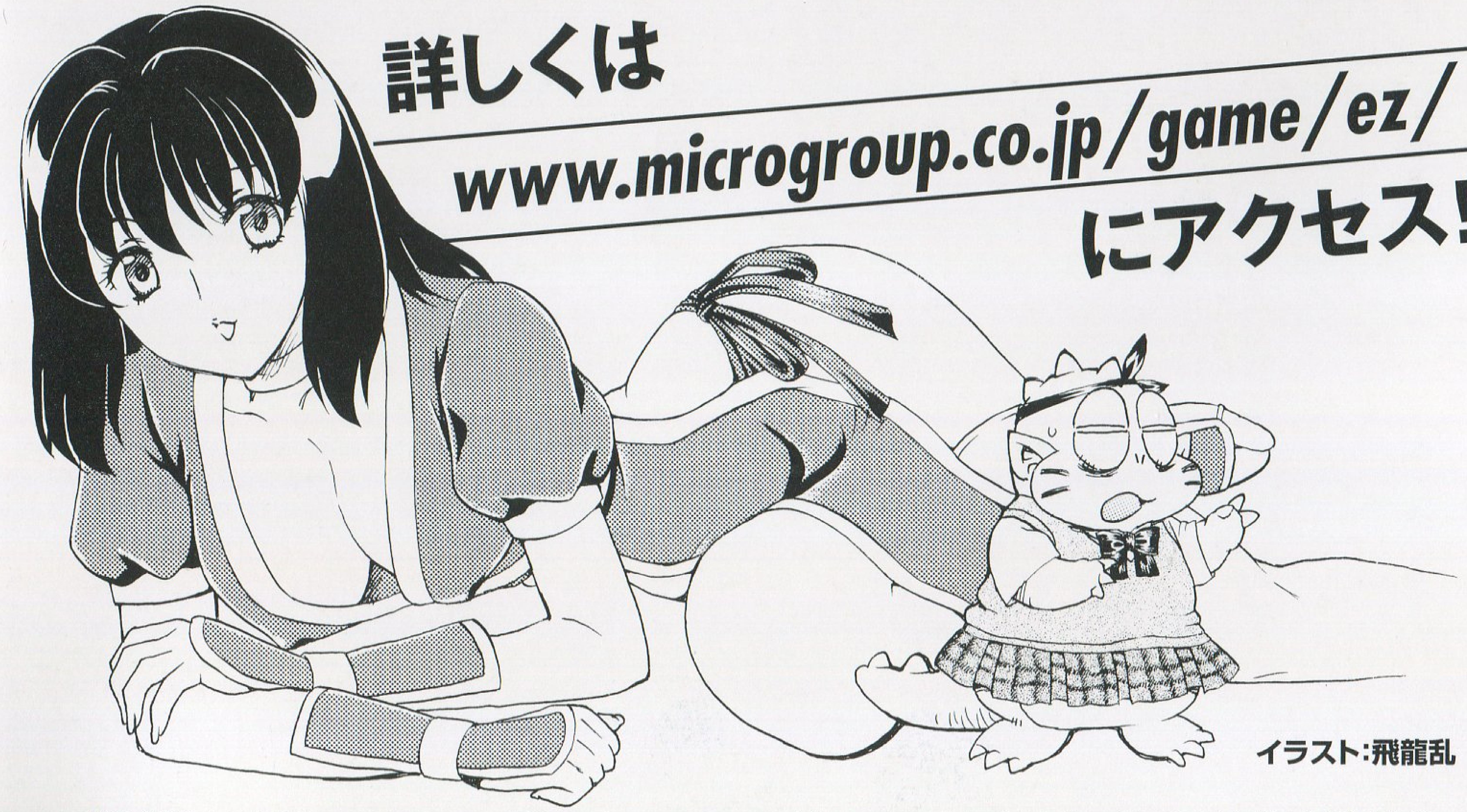



イラスト:飛龍乱

※当システムの管理・運営はすべて「e雑誌.net(株式会社クラビス運営)」にて行っております。 ※お支払いにつきましてはクレジットカードのみとなっております。あらかじめご了承ください。
※お申し込み時にご入力いただいたお名前、ご住所、電話番号、メールアドレスをもとに、アンケートメール、メールマガジンを送信させていただく場合がございます。ご希望されない場合は必ず登録時のチェック欄をご確認ください。



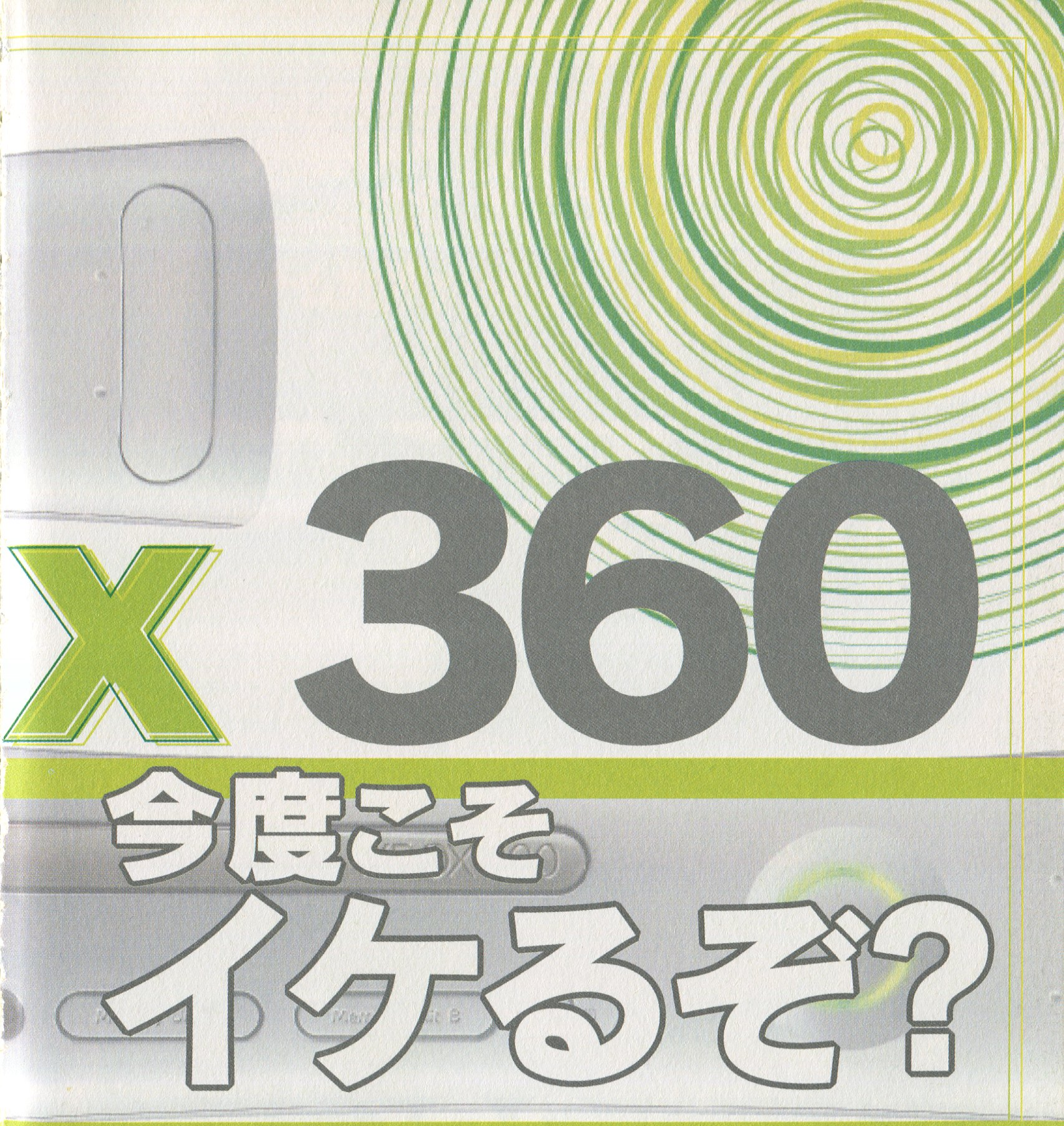
ゲーム批評vol.66

巻頭特集

Xbox360
今度こそイケるぞ？

ゼロから始める**THE iDOL M@STER**

ゲーム業界再編の行方



X360 今度こそイケるぞ？

00年、SCEからPS2が発売。01年、任天堂GC発売。そして02年、マイクロソフトXbox発売。今世紀初頭の次世代機発売ラッシュは、こうして幕を開けた。結果は、SCE＝PS2の単独勝利。独自のゲーム哲学で孤高を保つ任天堂はさておいて、PS2と同じ土俵に上がったはずの巨人マイクロソフトは、横綱に当たった幕下力士としか映らなかった。満を持して日本上陸を果たした黒船マイクロソフトは、まともな勝負をすることなく敗れ去ったのだ。

しかし、幕末の黒船のペリーでさえ、一度の来航で徳川幕府を屈服させたわけではない。何度も何度も来航し、粘り強く幕府を脅かし続けた結果として、日本の開国を勝ち得たことは、まさに歴史的事実である。つまり、世界企業たる巨人マイクロソフトは時節の到来を虎視眈々と狙っていたのだ。それがこの05年だった。SCEのPS3も、任天堂のレボリューションも、来年以降の発売を目指しているこの時期に、先陣を切って発売を決断したのだ。

新ハードの先陣を切ったアドバンテージは どう活きる？



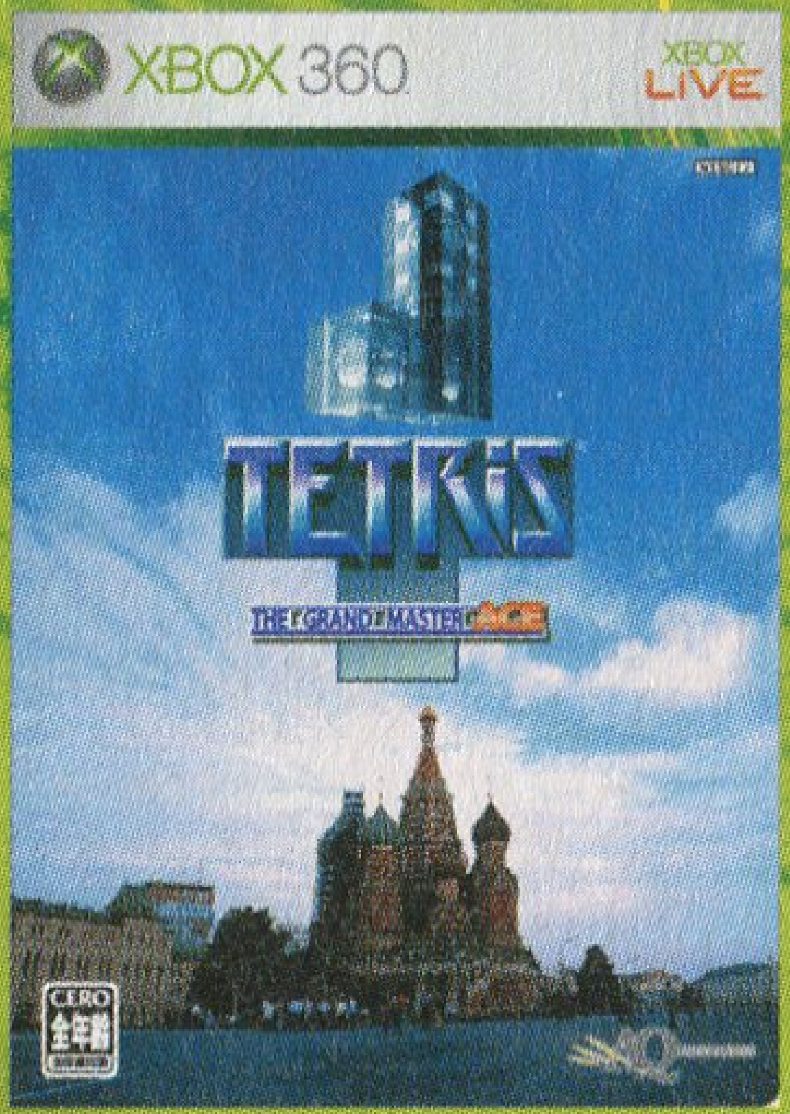
Xboxは、アメリカでの発売もPS2の後塵を拝してしまい、日本では2年も後れを取った。しかし360は、11月22日のアメリカでの発売からわずか3週間後の12月10日に日本版を発売。さらにRPGタイトルのラインナップが貧弱でキラーソフト不在と言われたXboxの轍を踏まないよう、『FFXI』などの大物RPGの参入を早々と発表し、初回本体にβバージョンを同梱するなど、さまざまな点でマイクロソフトの日本市場に対する本気度がうかがえる。しかも世界中のPCをほぼ独占している、看板ソフトのウィンドウズXPとの連携もアナウンスされており、PC環境でのXbox360の優位性をアピールすることにも余念がない。

と、ここまでのところは、いかにも360が優位に見えるかもしれないが、はたしてそうなのか？ 結果として、わずか3年ほどしか現行機器として活躍できなかったXboxを発売したマイクロソフトが、本当にどこまで盛り返しているのかを、見ていくとしよう。

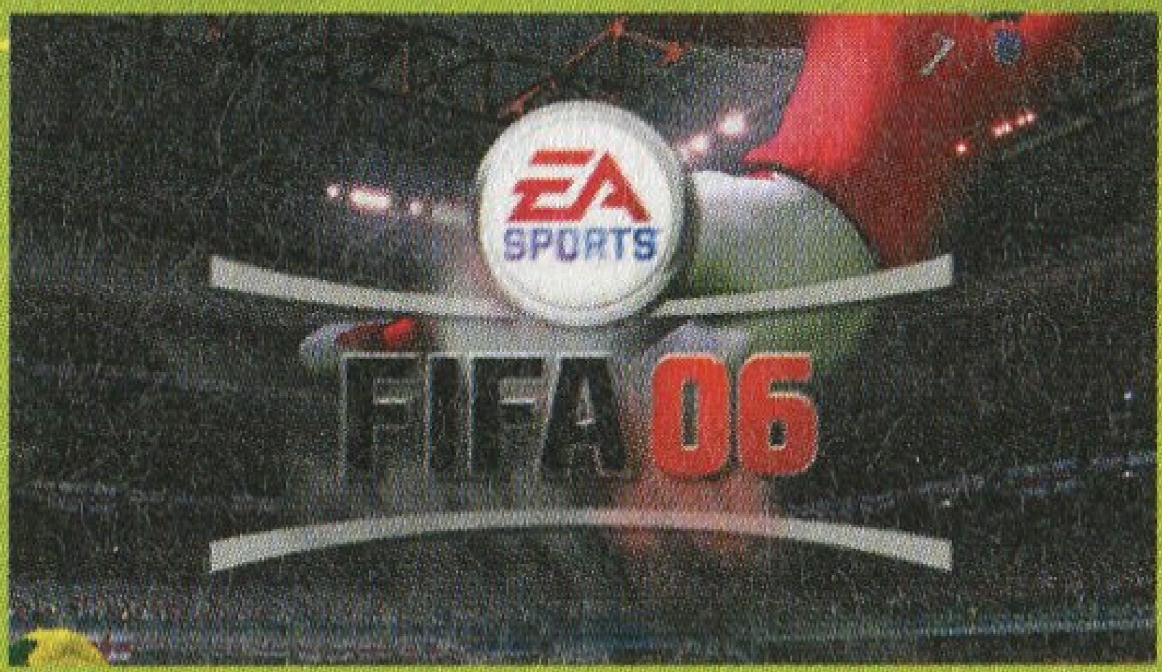
新ハードの行方を左右する同時発売タイトルはいかに？

Xbox 360 同時発売タイトル

- テトリス　ザ・グランドマスターエース（AQインタラクティブ）
- FIFA06 ロード・トゥ・FIFAワールドカップ（エレクトロニック・アーツ）
- ニード・フォー・スピード　モスト・ウォンテッド（エレクトロニック・アーツ）
- DEAD OR ALIVE 4（テクモ）
- リッジレーサー6（ナムコ）
- エブリパーティ（マイクロソフト）
- パーフェクトダーク ゼロ（マイクロソフト）



↑360でテトリス、というのもある意味ぜいたくだが、ライト層へのアピール力は絶大なのは確か



→ワールドカップ開催年だけあって訴求力は十分。あとは野球ゲームがあれば国内市場では効果的なのだが

↓意外性のある「Xbox」と「さくらももこ」の組み合わせ。誰でも楽しめる点でも同発タイトル向きだろう





←『リッジ6』と1月発売の『PGR3』、そして本作と、いきなりレースもの連発なのは若干不安も……



↑PS支持層の取り込みも狙える『リッジレーサー6』。他のハードに先駆けてプレイできるというのはやはり大きい。

↓やはり最大のキラーコンテンツは『DOA』か。後に続く作品に欠けた教訓を、今度は活かせるだろうか





Xbox最大の牙城だったFPSは『パーフェクトダーク ゼロ』がカバー。望まれるのは意外性のあるタイトルか

XBOX同時発売タイトル

- DOUBLE-S.T.E.A.L(ぶんか社)
- 幻魔 鬼武者(カプコン)
- 信長の野望 嵐世紀(コーエー)
- エアフォースデルタII(コナミ)
- ESPN winter X Games Snowboarding 2002(コナミ)
- サイレントヒル2 最期の詩(コナミ)
- ハイパースポーツ2002 WINTER(コナミ)
- ジェットセットラジオフューチャー(セガ)
- DEAD OR ALIVE 3(テクモ)
- ねずみくす(マイクロソフト)
- Project Gotham World Street Racer(マイクロソフト)
- 天空 Tenku Freestyle Snowboarding(マイクロソフト)

同時発売の本数は意外と多かったXbox

一般性が高くなった同発ラインナップ

RPG不在とか、キラータイトル不在とか、欧米趣味ゲームマシンとか、さらにはDOR専用マシンなどと呼ばれたXboxだが、その片りんは、すでに発売同時タイトルから明らかであった。マルチプラットフォームで幅広く展開しているコーエー『信長の野望』は、ともかく、その他のタイトルは『サイレントヒル2』などの例外はあるが、ほとんどがアクションか欧米趣味の作品ばかり。ゲームマニアならともかく、一般のゲームユーザーにとっては、あまり魅力のあるラインナップとはいえなかった。もちろん、この中で突出したのはテクモの『DEAD OR ALIVE3』で、当時のほとんどのXboxユーザーは、この作品目当てで購入したと言っても過言ではない。

対するに今回のXbox360の同時発売ラインナップは、一見するとまるで、PS2発売時の同発タイトルに近い感じだ。『リッジレーサー6』の存在が、その印象を深めているのは確かだが、そのほかにも幅広い層に人気のあるサッカーゲームや、パーティゲームにパズルゲームをラインナップしてきたのだ。

その反面、いわゆるXboxらしいタイトルは『ニード・フォー・スピード』と『パーフェクトダーク ゼロ』、それに定番の『DOR』最新作くらいのものだ。もちろん『リッジ』と『DOR』でゲームマニアの買いは決定みたいなものだが、はたして初期タイトルの充実だけで、一般ゲームファンの財布のひもを緩める原因になるだろうか。

日本のゲームファンの大半がPS2を購入したのは、安価なDVD再生機だったことと、『ドラクエ』や『FF』などのメガヒットRPGの新作を、いつかプレイできるという安心感からだった。ところが今回の同発予定タイトルのうち唯一のRPGだったフロム・ソフトウェア『【eM】-eNCHANT arM-』が早々と発売延期を決定。これが災い転じて福となってくれれば良いのだが。

痛恨の発売延期情報は前途に影を落とすか否か

発売予定タイトルの中で最も注目したいのが、あの水口哲也氏がプロデュースする本作だ。Xbox360のグラフィック処理能力の高さを堪能できる作品だ。



- ジ ファンタジーアクション
- メ マイクロソフト
- ¥ 未定
- 発 2006年1月（予定）

http://www.xbox.com/ja-jp/

大型のＴＶでプレイをしたい超美麗ＣＧ

水口哲也氏率いるキューエンタテインメントが、韓国の開発会社ファンタグラム社と組んで制作した『ナインティナイン・ナイツ（以後『Ｎ３』）』をプレイするため、ちまたで話題のＸｂｏｘ３６０ＬＯＵＮＧＥなる場所へ出かけた。全面ガラス張りのそこは、遠目にはカフェというより、おしゃれなカーショップのよう。受付で取材証をもらって、『Ｎ３』のプレイを開始することに。

入り口近くには40型以上はありそうなハイビジョン対応の巨大モニタがあり、その前にあるたぶんセレブなご家庭でのプレイを想定したような3人掛けくらいのソファに腰を下ろす。もちろんホームシアターセットも設置済み。周りの眼が気にならない人なら、かなりリラックスしてプレイを楽しめるだろう。こちらは気が小さいので、少々恐縮しながらのプレイ。しかも取材の人間があまり下手なプレイはできんぞというプレッシャーも少し……。



まずオープニングを鑑賞してみるが、これが予想以上に美しい。内容的にはよくあるＲＰＧのオープニングと同じで、登場キャラクターの簡単な紹介ムービーだが、なるほど次世代機による美麗ＣＧとはまさにこのこと。後刻、普通の17インチくらいの液晶モニタでもプレイしてみたのだが、やはり可能ならば30型以上の高解像度テレビでのプレイが望ましい。Ｘｂｏｘ３６０がＰＳ３と比べてどうかということはさておいて、画面のクオリティは、現行のゲーム機とは比較にならない。

とにかく、そんなこんなに感心しつつスタートボタンを押す。コントローラは、３６０自慢のワイヤレス。ボタン操作などによるレスポンスも良好。テーブルの上の操作説明版を見ながら、ひととおりのアクションを試してみる。バージョンはゲームショウで展示されたのと同じもので、女騎士インフィのミッションを1つプレイできた。





N 3

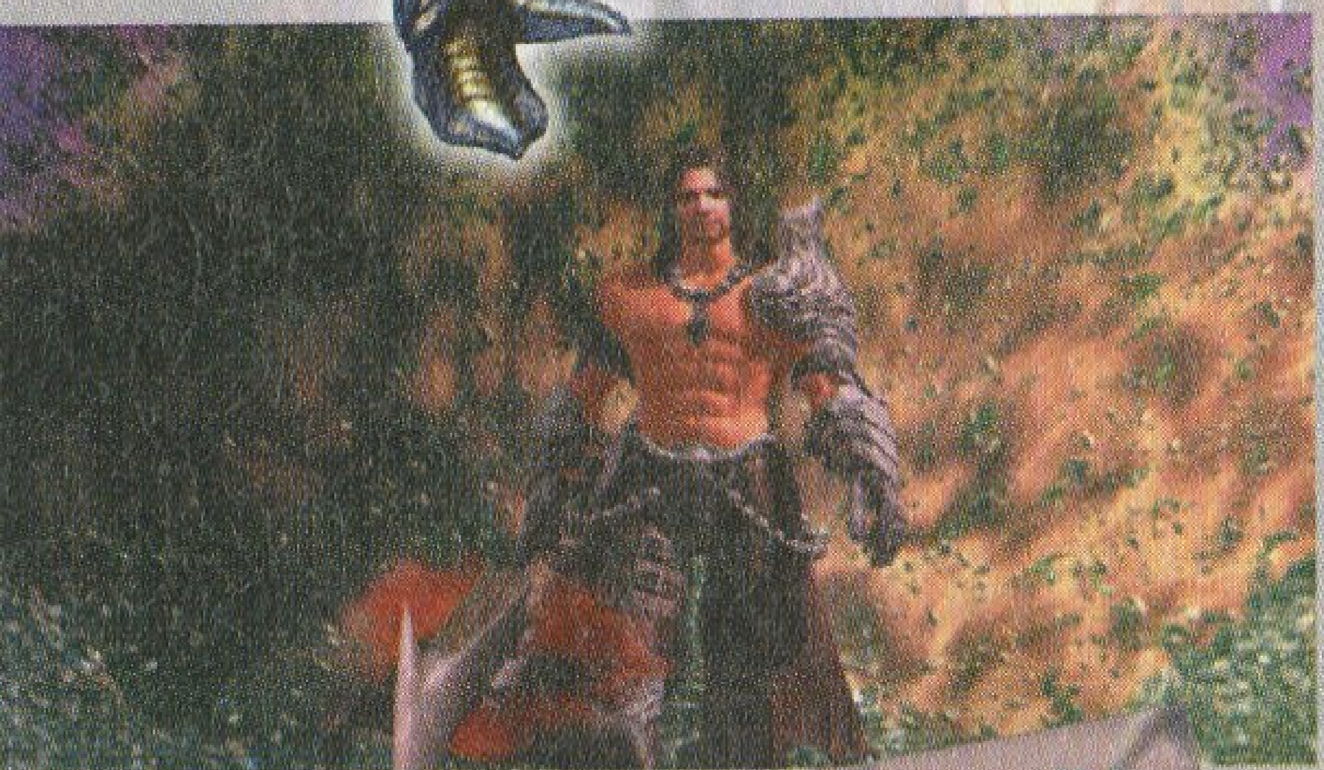
NINETY-NINE NIGHTS
ナインティナイン・ナイツ

一度に表示される情報量にプレイヤーが追いつけない？

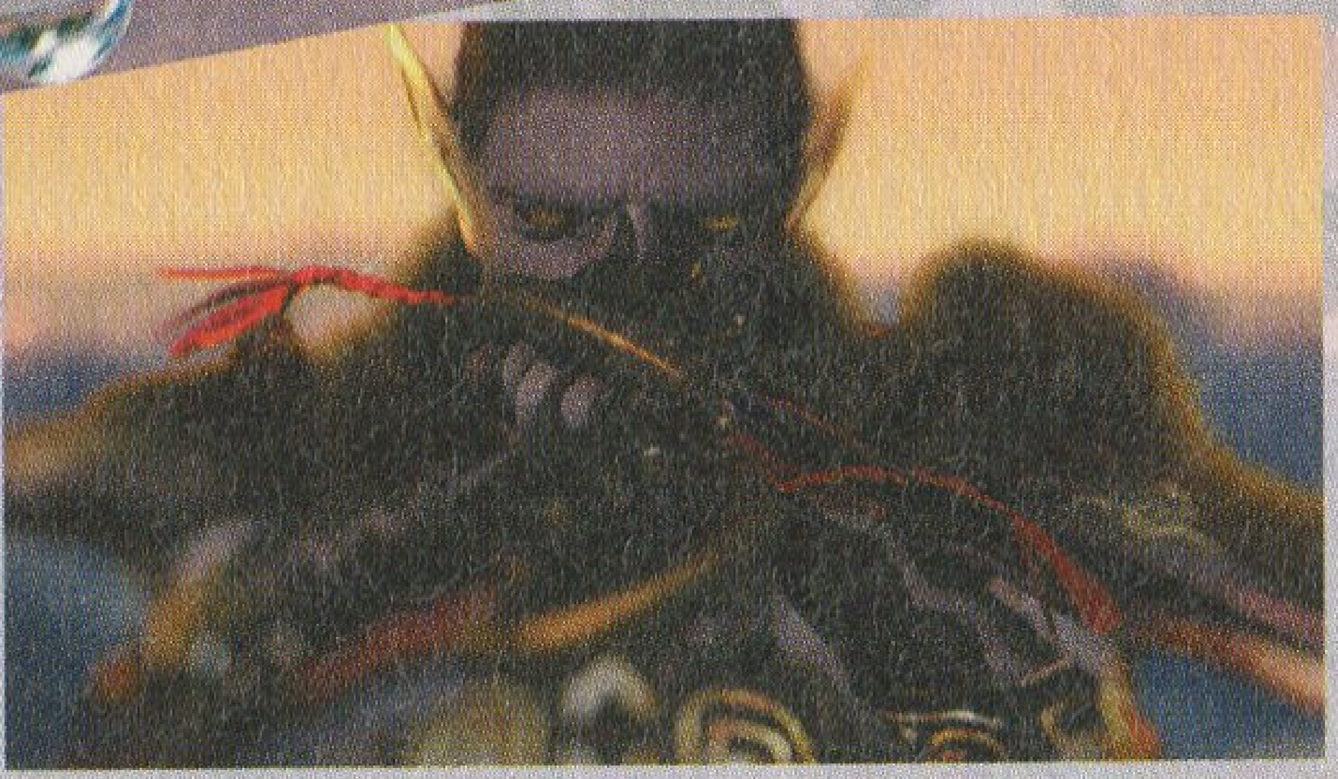
攻撃2種類とジャンプ、防御などのアクションを組み合わせて、敵を倒しまくる。テイスト的には、コーエーの『三國無双』に近い。結局、最初に出会ったゴブリン部隊をあっさりせん滅した後、調子に乗ってさらに進軍。ボタン連打だけでゴブリンの死体の山を築くインフィは、無敵の強さを誇っているかのようだ。気がつけば、2000コンボも達成。オーブゲージ満タンで発動になるオーブアタックの威力もすさまじい。簡易マップ上に表示される敵を求めて転戦するうちに、プレイの仕方もマスターした気になっていた。そして、ついにこのミッションのボスキャラらしきトロルに遭遇。しかし護衛部隊がいつの間にか全滅している。孤軍奮闘するインフィだったのだ。そしてトロルに近づくこともできないままゲームオーバー。雨のように降り注ぐ矢でいつの間にかダメージを受けていたと知ったのは、2度目のプレイの時。

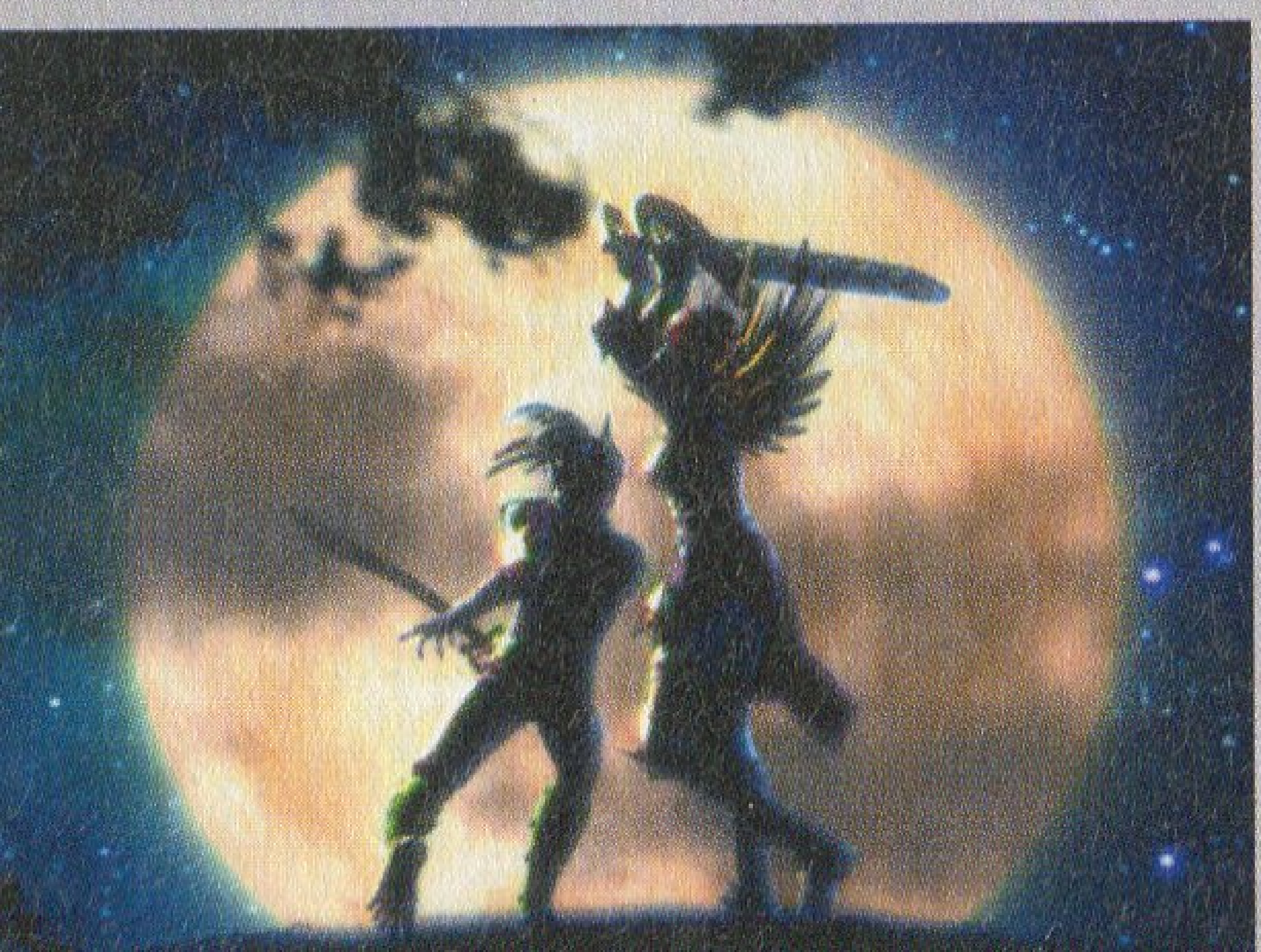
一度に1000体表示できることが自慢のゲームだけに、画面からあふれんばかりのキャラクターたちがそれぞれ独自の戦いを繰り広げている。味方の足下には○表示があるので、見間違うことはないが、倒されても死体は残ったまま。とにかく。慣れてくればなんてこともないだろうが、画面上の情報が多く、初めのうちは護衛部隊への命令もできない。画面下で側近の騎士が技の出し方や部隊の状況など、いろいろ指南してくれていても、ほとんど見逃してしまう。

360のスペックの優秀さは十分感じることができるのだが、残念ながらこのベータ版をプレイしただけでは、『三國無双』や『戦神』など、これまでのゲームとほとんど変わらない。ただ本作を作ったのは、『スペースチャンネル5』や『ルミナス』で、常に斬新なゲームを世に送り出してきた水口哲也氏。このまま凡百のアクションRPGで終わるわけではないはず。ぜひとも完成版に期待をしたい。









Xbox360 LOUNGEメモ 1

Xbox360 LOUNGEでプレイできるゲームは、『エブリパーティ』『レッスルキングダム』『リッジレーサー6』『N3』『カメオ』『真・三國無双4 Special』だ（11月半ば現在）。

真・三國無双4 Special



- ジ タクティカルアクション
- メ コーエー
- ¥ 8,190円（5%税込）
- 発 2005年12月22日

http://www.gamecity.ne.jp/

いくらマンネリと言われようと三国志という世界観は魅力的であり、そう快感という麻薬を味わってしまった人間は自然とこのタイトルを求めてしまうはず。

実写に近い動きで爽快感が格段にUP

PS2のビッグタイトル『真・三國無双』シリーズが新ハードで登場するとあっては無視できない人も多いはず。では新ハードになって何が変わったのか見てみよう。

　画面解像度の高さが生かされており、かなり遠くまで敵キャラを確認することが可能になった。またそれらの動きもきちんと視認できる。それでいて操作するキャラクターや馬などの大きさも保たれているのでそう快感に変化はない。動きもかなりスムーズで、今までが「できの良い人形劇」だったとしたら、今作は実写に近い動きにまで迫っている。今回プレイしたのはベータ版だったのでいくつかの動きにバグが残されていたものの、ゲームのそう快感を削いでいたハードウェアの制限がなくなったことは十分に体感できる。ロードなどに掛かる時間に関しても、使用可能なメモリ領域がPS2とは比較にならないほど確保されているので、さまざまな部分でスムーズに遊ぶことができる。全体的にPC版やXBOX版をパワーアップさせたという印象だ。

　とはいえ、プレイしていると多少の違和感があったことも事実だ。それはコントローラ。操作そのものは普通に行えるのだが、細かな部分が難しい。特に360ではコントローラのR1とR2のサイズが異なるので、ガードなどの操作は少々違和感を覚える。慣れてしまえば大したことはないのだが、サードパーティからPS2タイプのコントローラが発売されたら購入したいと思ったことは事実。この辺りはささいな部分かもしれないが、既存タイトルだけに気になった。

　このタイトルを購入するためにハードウェアを買うかと言われると、既存タイトルである以上は、そこまでのタイトルではない。しかし、ハードを持っているのであればぜひとも持っておきたいソフトだ。こちらを味わうと二度とPS2版に戻る気を失うのだから。











Xbox360 LOUNGEメモ 2

Xbox360 LOUNGEでプレイできるゲームは、「エブリパーティ」「レッスルキングダム」「リッジレーサー6」「N3」「カメオ」「真・三國無双4 Special」だ（11月半ば現在）。

リッジレーサー6

ジ　レース
メ　ナムコ
¥　7,140円（5%税込）
発　2005年12月10日
http://namco-ch.net/





画面の美しさがウリの『リッジレーサー』シリーズ。新ハードによってさらに美しさに磨きがかかったのだが、それと同時に今までにはなかった新要素が加わった。

今までのリッジとの大きな違いを体感せよ

画像のとおり、どこからどう見ても『リッジレーサー』である。しかし、本作をプレイした誰もが、今までの『リッジレーサー』との違いに驚くはずだ。操作感覚やドリフトのコントロールなど、シリーズ独自のものはそのまま受け継がれているのに関わらず、だ。あまり良い例えとはいえないだろうが、初めてアーケードで『バーチャレーシング』をプレイした時と同じような衝撃を受けた。本作はそれぐらい今までのレースゲームとは一線を画しているものなのだ。衝撃の原因はズバリ「手ざわり」。それが今までの『リッジ』とは明らかに異なるのである。

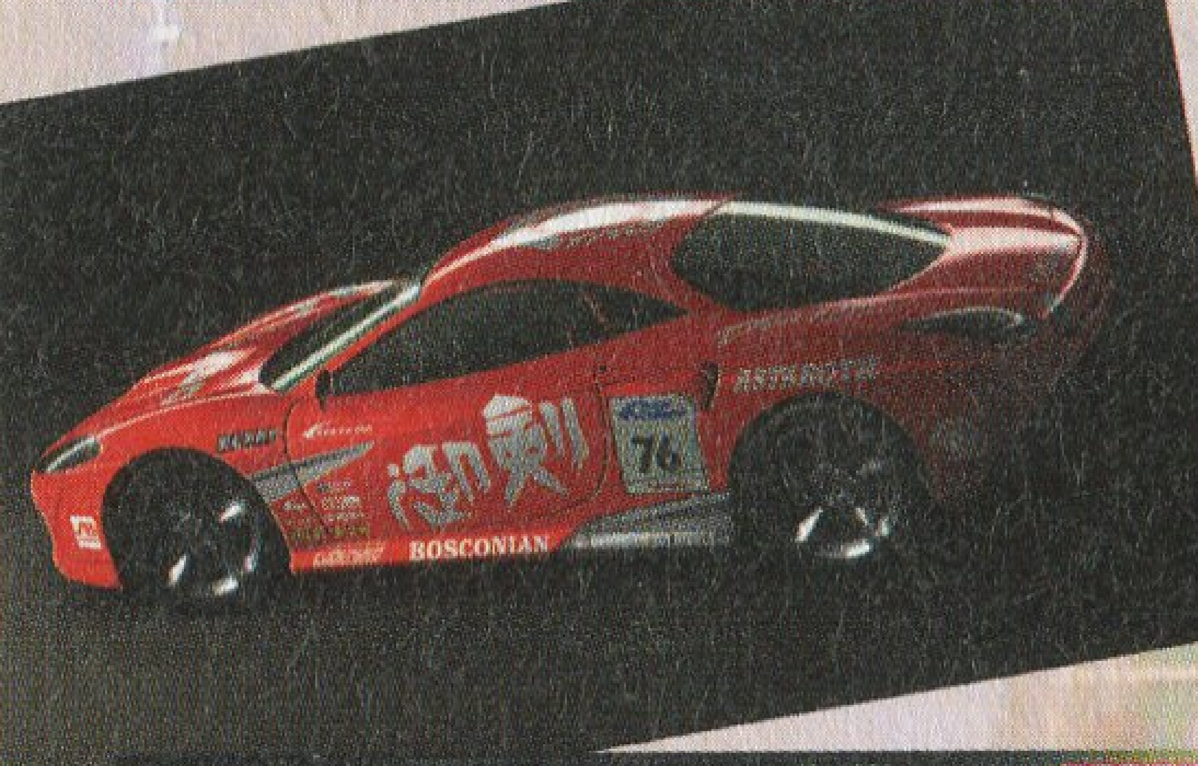
ゲームとしての割り切りがありながらも、リアルな画面を楽しめるというのが『リッジ』シリーズ最大のウリだった。もちろん今作もそれらを踏襲しているのだが、何かが違う。表現が難しいが「ぬめっとしている」といえば伝わるだろうか。実際に車を運転する人間であれば、自分がダイレクトに車の部位を操作している感覚をご存知だと思うが、それに非常に近い。そう。平らなはずの路面が鏡面に感じたり、他の車とのギリギリの距離を計算することなく走り通してしまうあの感覚を本作では味わうことができるのだ。

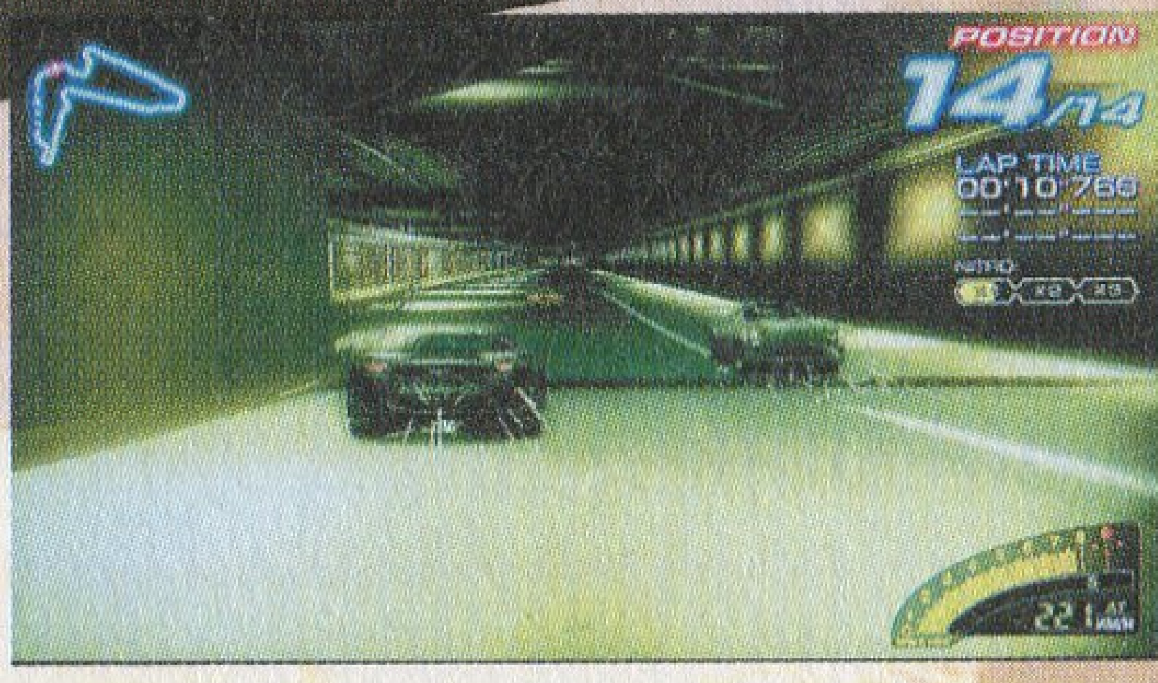
あくまでもリアルを追求しないゲームであることを踏襲しながらも「新しいハードで正統進化したらこうなるんだよ」という姿をあっさりと見せつけられた思いだ。この衝撃は間違いなく「新しい世界」を感じさせるものである。

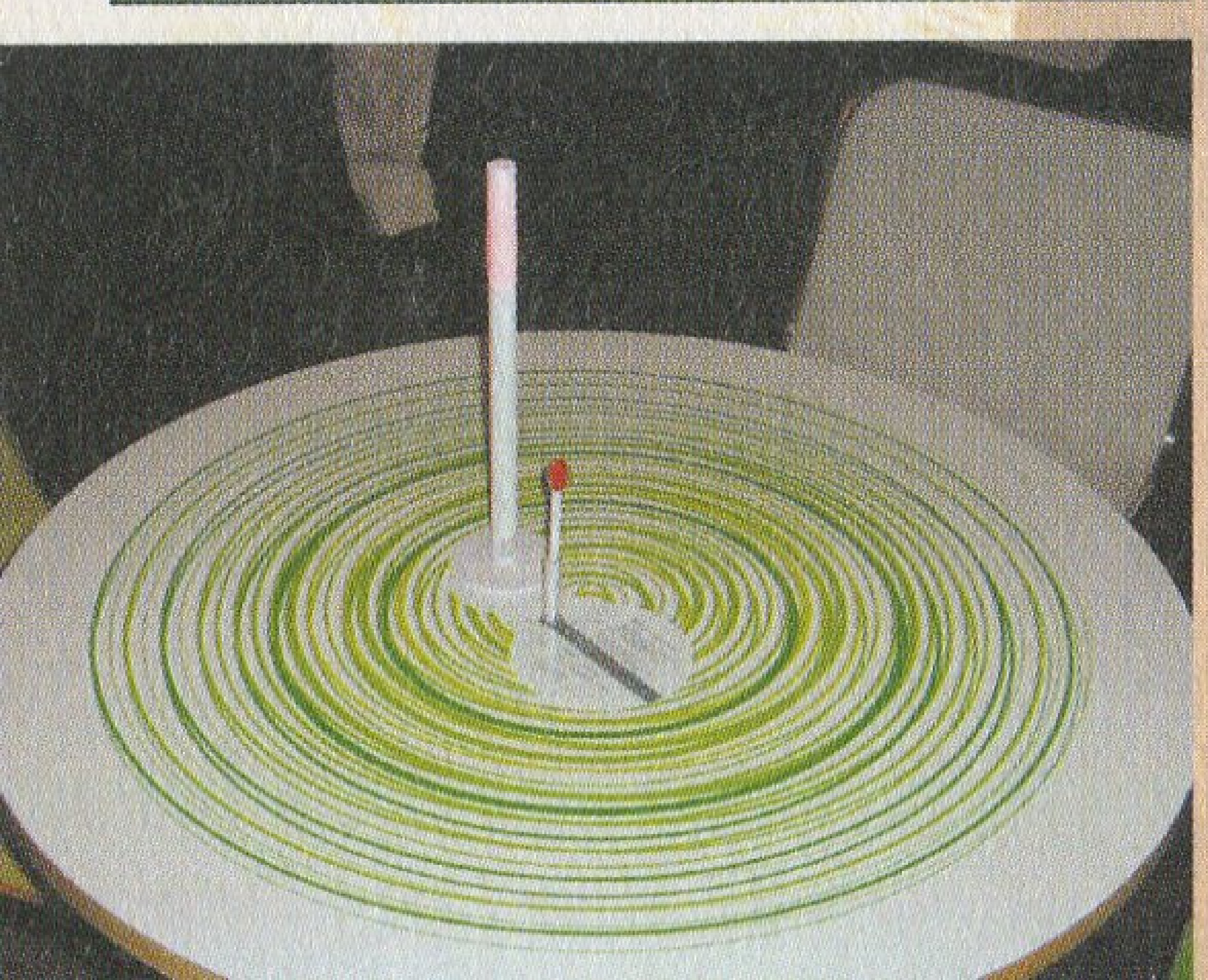
もしLOUNGEでプレイする機会があるなら、ぜひとも3回以上はプレイしてほしい。そしてこのタイトルがハードウェアを購入するきっかけになるほどのキラーコンテンツだということを体感してもらいたい。『リッジレーサー』の新しい世界を体感し、ゲームそのものの次世代を夢見るにふさわしいタイトルだ。











Xbox360 LOUNGEメモ 3

今回の「Xbox360 LOUNGE」は、どちらかというと今まで家庭用ゲーム機にそれほど興味がなかった層をターゲットにしているようだ。今後はコアなプレイヤー向けのイベントも行われるとのことなので、ぜひとも期待したい。

レッスルキングダム

ジ 3Dプロレスアクション
メ ユークス
¥ 8,190円（5%税込）
発 2005年12月22日

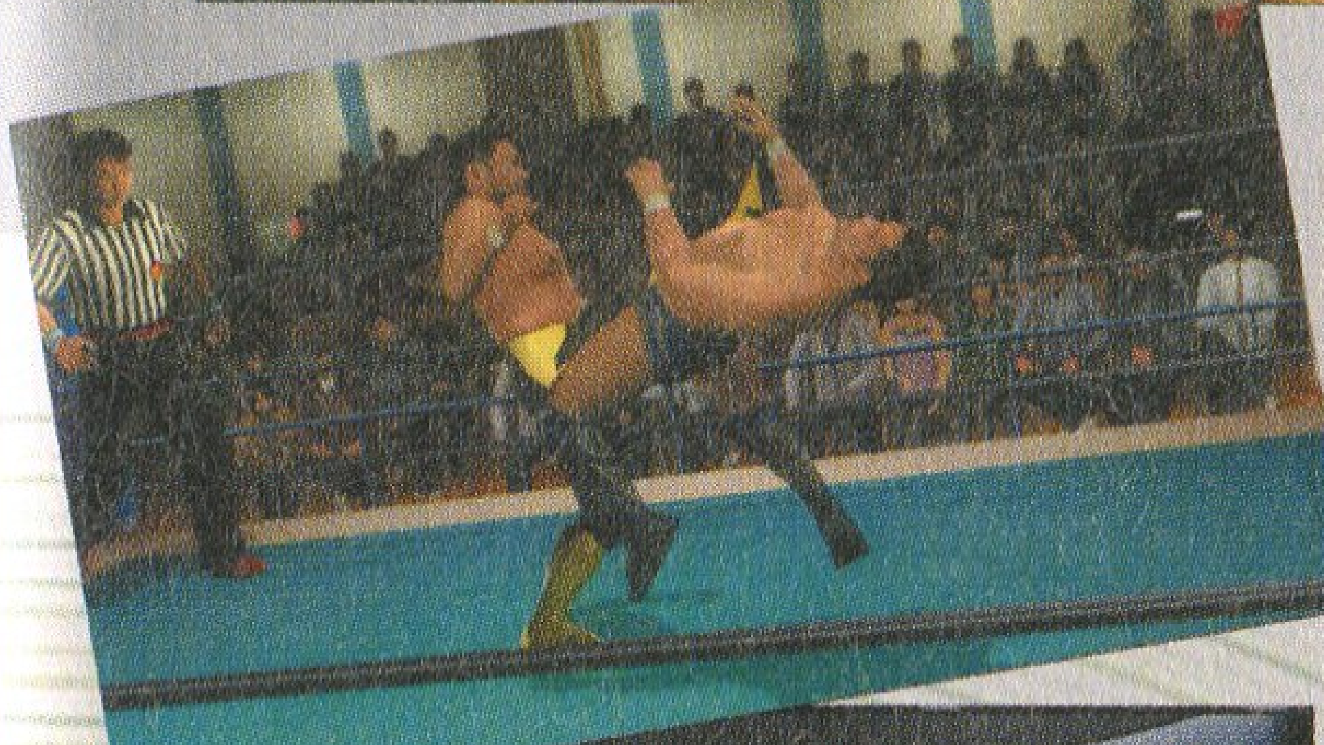
http://www.yukes.co.jp/

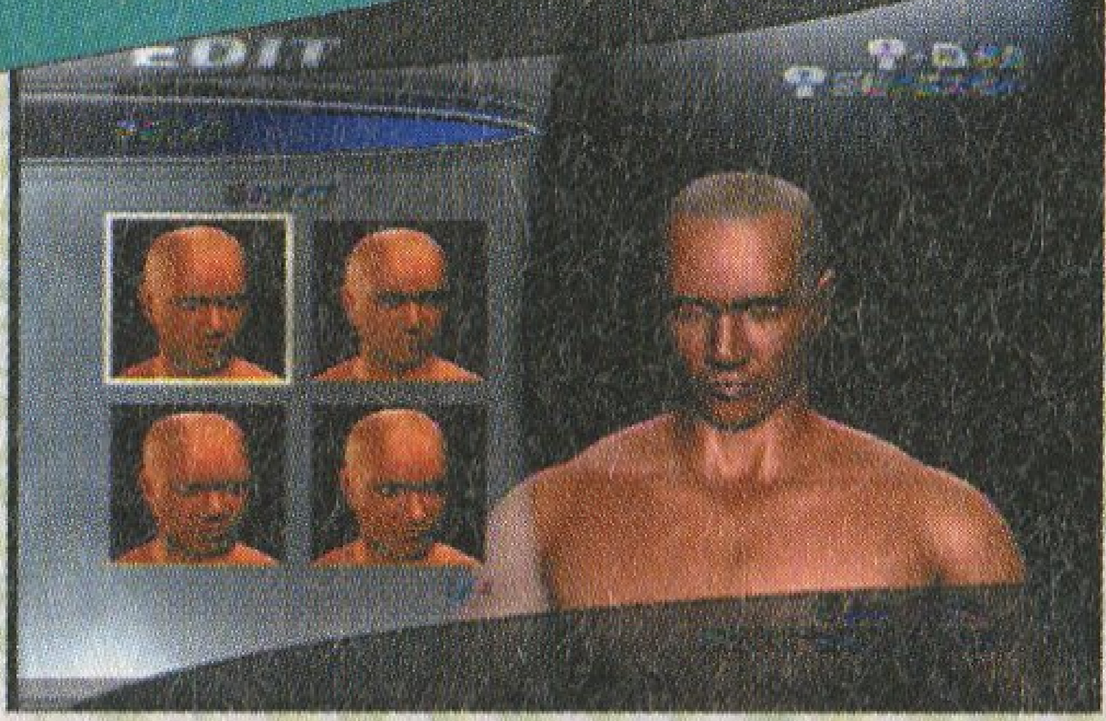


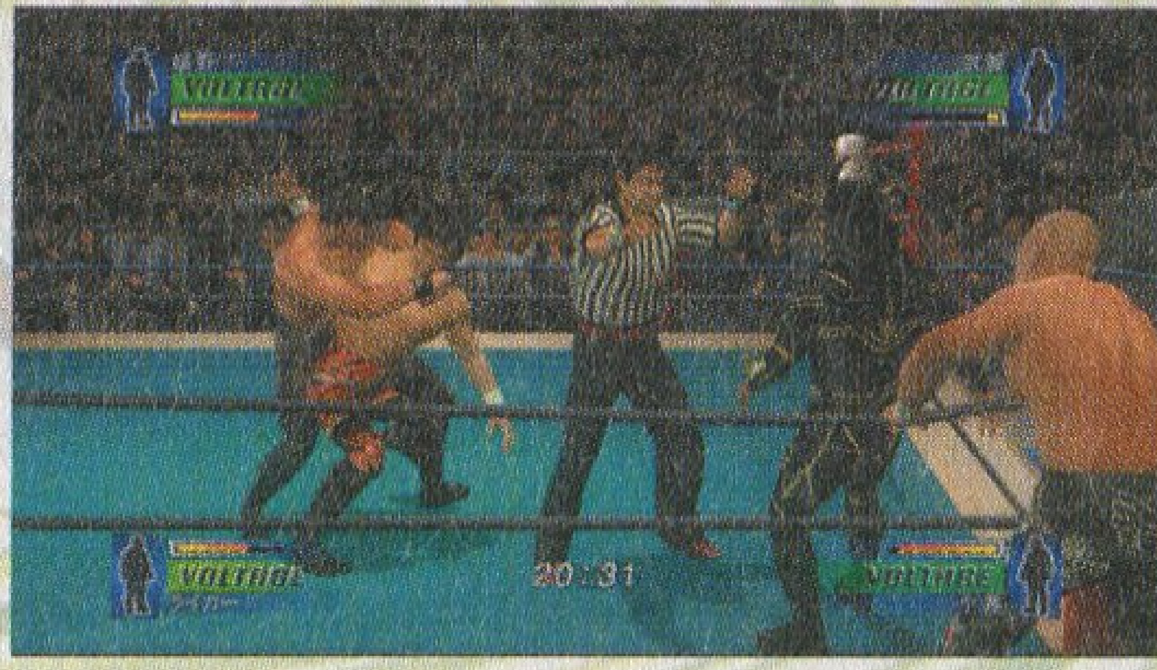


『ランブルローズ』や『エキサイティングプロレス』シリーズなど、プロレスゲームでは定評のあるユークスが送り出す自信作がこの『レッスルキングダム』だ。









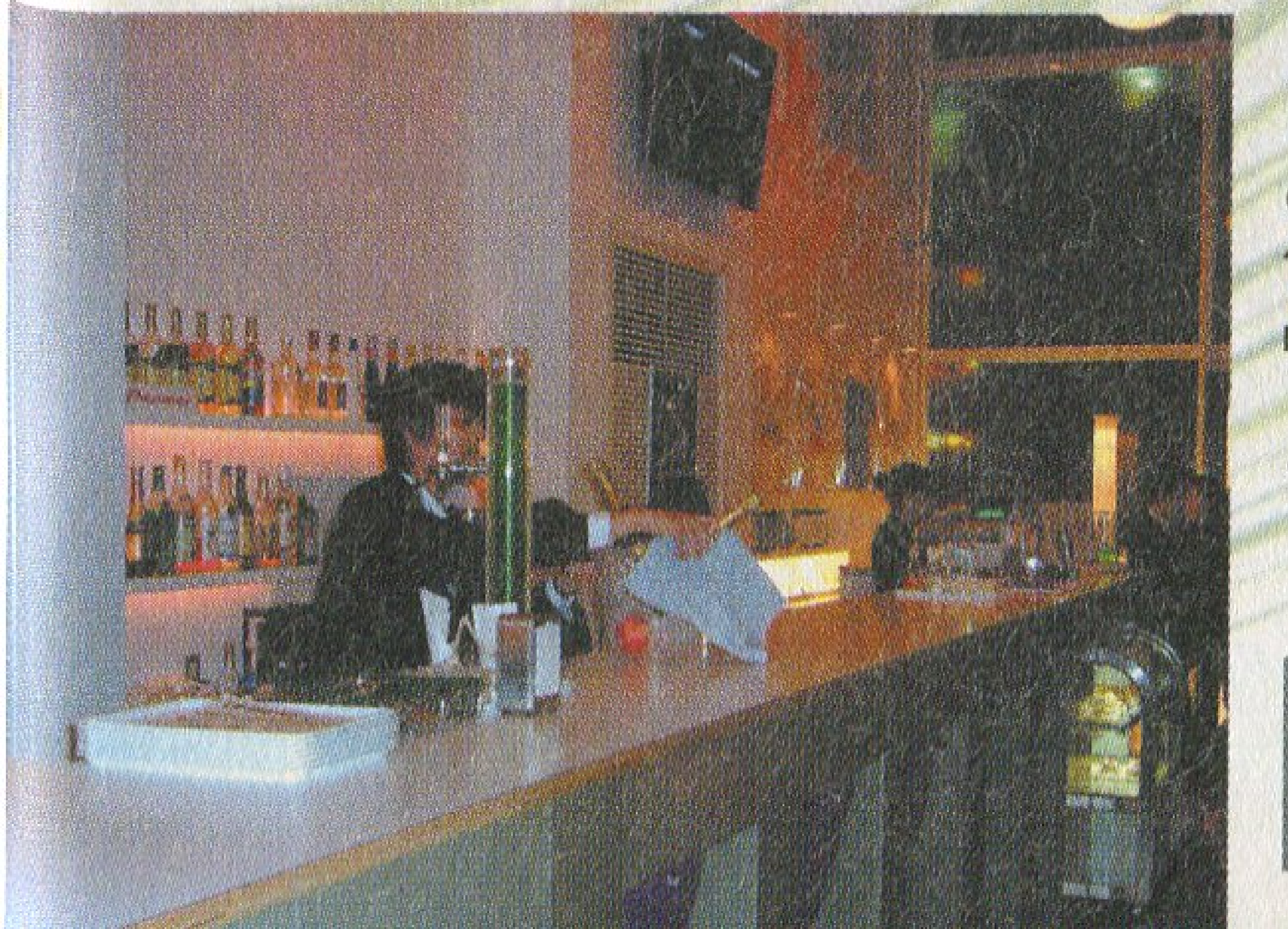
天龍の不機嫌顔までも本物と同じレベルで再現

ラウンジで遊べたベータ版では天龍、武藤、中邑、棚橋の4選手しかセレクトできなかった。その条件の元ではあるが、実際に試合をしたところ『エキサイティングプロレス』に似た操作感があった。ベーシックな打撃技と投げ技でダメージを与え、敵にダメージがたまってきたところで観客にアピール、最後にスペシャル技をズドン！ってな具合である。全体的にあまり飾り気はないが、プロレスゲームとしてまっとうにまとまっている作品だという印象だ。

この手の作品で気になる登場レスラー数も、公式サイトを見てみると、新日本プロレス、全日本プロレス、プロレスリング・ノア、そしてフリーの天龍と川田利明と、メジャーどころはひととおり押さえられている（11月19日時点）。さらにまだ公表されていないレスラーが5名ほどいる。いずれもプロレスファンなら泣いて喜ぶビッグネームなので期待してほしい。

ここまで読んで、既存のプロレスゲームと大差ないのでは？　と思う読者もいるだろう。確かに、システム的な部分での目新しさは感じない。それならばわざわざキラータイトルとして売り出さなくても……と思うかもしれないが、いやいやそれは違う。このソフトには、Xbox360本体発売直後にリリースされるにあたっての、明確な理由がある。本物と見間違うかのごときグラフィックだ。もうとにかくリアル過ぎ。綺麗とかのレベルじゃなくて、「これ、写真じゃないの？」と勘違いしてしまうレベルで各レスラーが再現されているのだ。実際、同社が制作した他のプロレスゲームと比較しても、圧倒的に選手の再現レベルが高い。

マイクロソフト側にしてみれば、本作を発売することで他ハードをはるかに超えるグラフィックレベルを示したかったはず。そういう意味で、『レッスルキングダム』は狙いどおりの作品である。

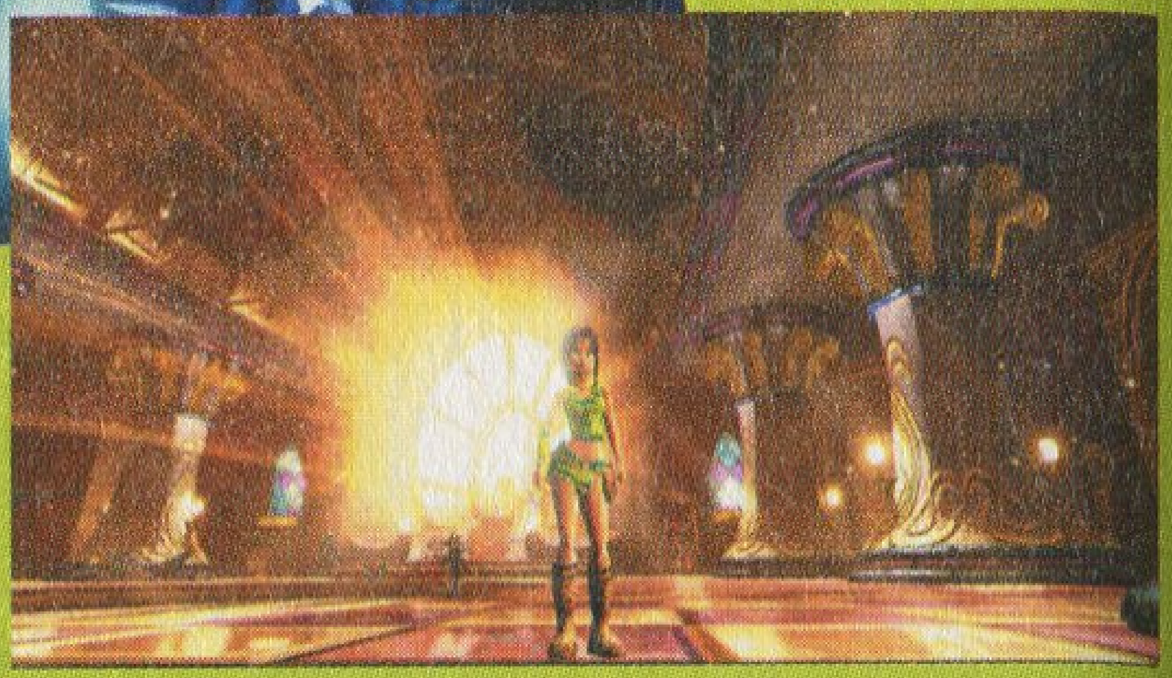


Xbox360 LOUNGEメモ 4

Xbox360 LOUNGEはただのショールームではない。実はカフェというもうひとつの顔も持っているのだ。ドリンクやデザートはもちろんのこと、ホットサンドやサラダなどの軽食類も非常に充実している。今後、話題のタイトルにちなんだメニューが登場するかも!?

カメオ：エレメンツ オブ パワー





ジ キャラクター3Dアクション
メ マイクロソフト
¥ 未定
発 未定

http://www.xbox.com/ja-JP/

かつて『ゲームキューブ』用タイトルとして発表された本作。その後開発元がマイクロソフトに買収され、今回ようやくXbox360向けタイトルとして登場する。

変身能力を駆使し あらゆる謎を解く

このゲームの絵柄は、典型的なアメリカンコミック調だ。だが、実際にプレイしてみると見た目とは異なり、内容はかなり日本人好みになっていることがわかる。

主人公は、変身能力を持つの女の子カメオ。彼女がその能力を駆使し、謎を解き進んでいくというのが本作のあらすじだ。

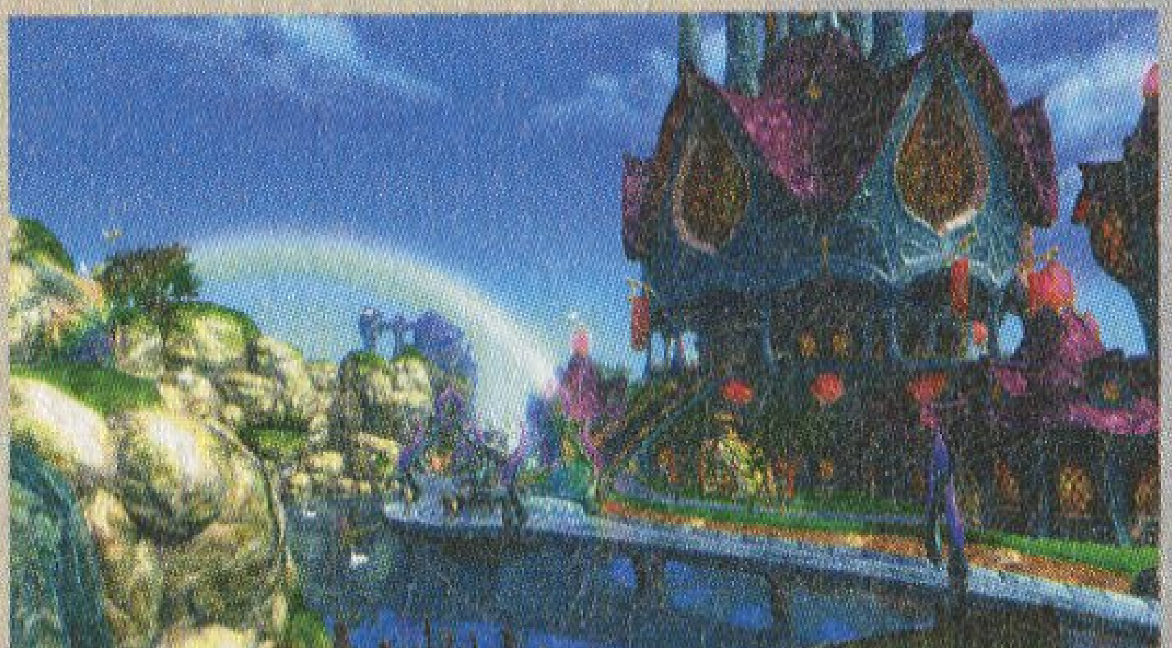
本作の完成度は非常に高い。カメオはさまざまなキャラに変身し、あらゆる障害を乗り越えていくのだが、変身後のキャラたちが非常に魅力的。直接攻撃を得意とするハードパンチャー（植物）、移動速度が上昇する大回転アルマジロなど、いずれも非常に個性的でバラエティに富んでいる。しかも、その変身を状況に応じて使い分けていかなければ先に進むことができないのだ。

このゲームは純粋にパズルアクションとして楽しむことができる。基本的に使用するボタンの数は少なく、変身した状態に応じて2種類を使い分けるだけなのでそれほど難しくない。もともとアクションゲームに慣れている人であれば、それほど肩に力を入れずに楽しむことができるだろう。本作自体に慣れてくれば、変身する場所の選択などで個人個人のアレンジが加わってきたり、無茶な冒険にチャレンジしてみたくなるなどの余裕も生まれるはずだ。

正直なところカメオの姉が実は裏切り者だったり、見た目がグロテスクなキャラが登場することには少々抵抗感を覚えた。男性である筆者ですらそうなので、低年齢層をはじめ、女性を取り込むことは難しいのでは？　この辺りは非常に残念だと思う。

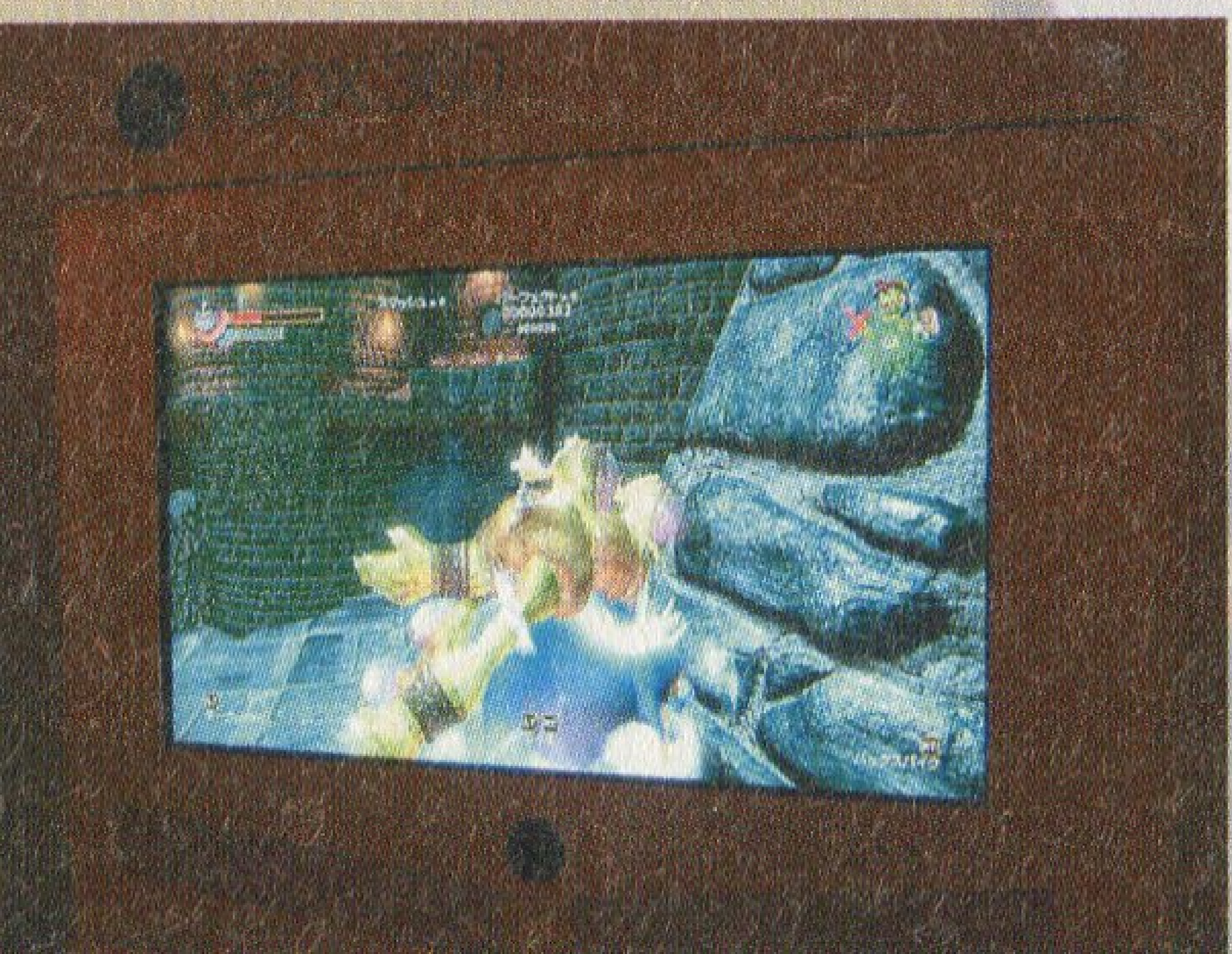
実際にプレイして強く感じたのは、変身という単純な動作に対して相当頭を使う仕組みになっており、日本で発展したアクションというジャンルをしっかりと踏襲しているということ。アクションゲーム好きに対しては手放しで「やれ！」といえるゲームだ。











エブリパーティ

- パーティゲーム
- マイクロソフト
- 6,090（5%税込）
- 2005年12月10日

http://www.xbox.com/ja-JP/





新しいハードの発売時に、このような「誰でも遊べる」作品がラインナップに入っているのはとても意味のあることだ。さくらももこ氏による絵柄もGOOD！









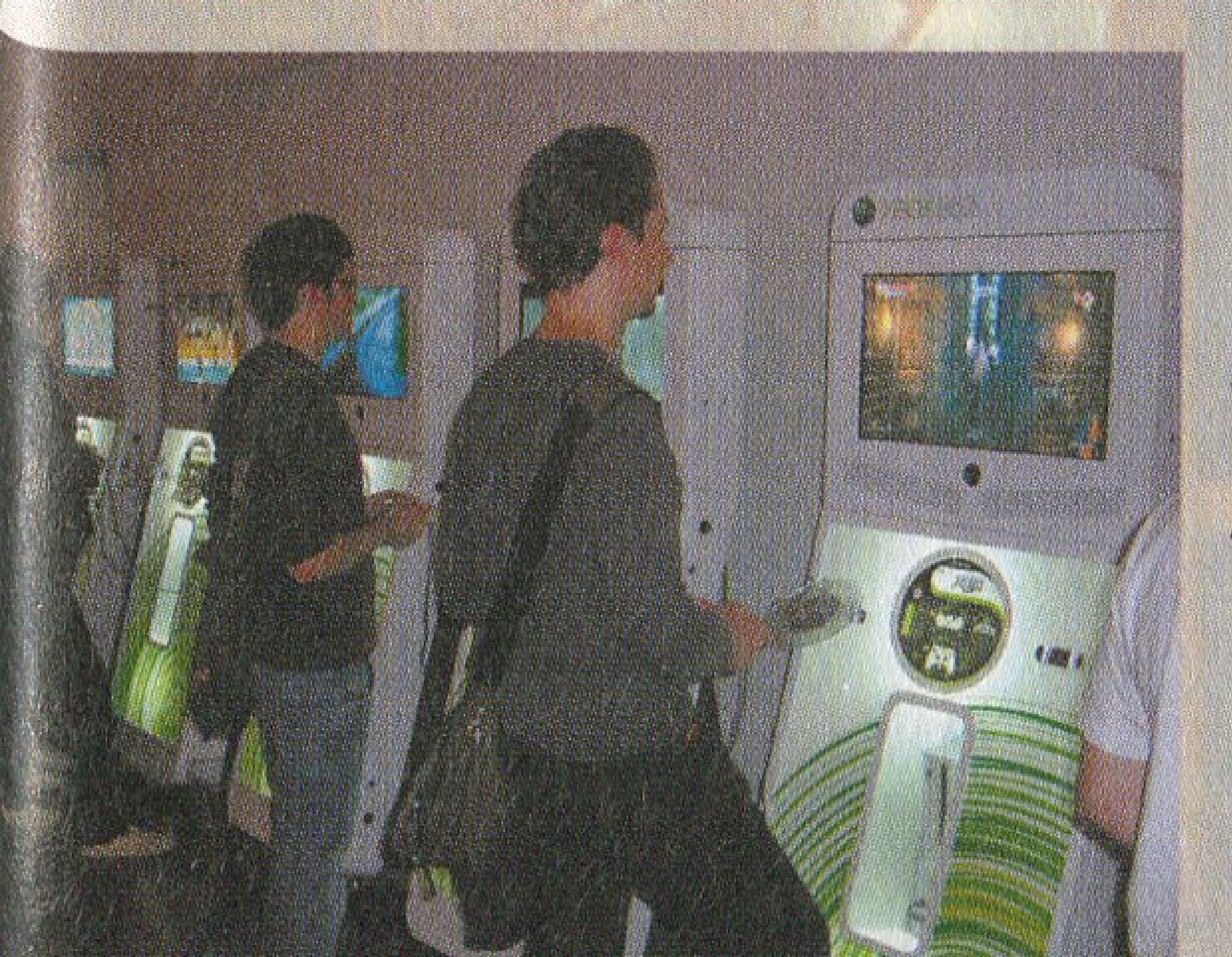
あの岡本吉起が制作した特濃トンコツボードゲーム

『エブリパーティ』は、元カプコンの名物クリエイター岡本吉起氏率いるゲームリパブリックが制作したボードゲーム。基本的なルールはすごろくと同じで、誰が一番早くあがりのコマへ進めるかを競うというシンプル極まりないものとなっている。とはいってもそこはそれ、従来のすごろくにはない新要素をいくつか追加して新しさを演出。たとえば、1から6までの数字が書かれた基本ルーレットのほかに、1と5しかない"いちご"や、3以下の数字のみが書かれた"あしぶみ"などさまざまなルーレットを用意することで戦略性に幅を持たせている、といった具合だ。

他にも、"ちからっ子"というキャラクターをマス目上に呼び寄せ、罠を仕掛けることで、他プレイヤーとの駆け引きができたり、全員参加のミニゲームも随所に散りばめられてあったりで、対人型ボードゲームのおいしいとこを全部突っ込んだような雰囲気。ラーメンに例えていうなら、特濃こってりトンコツ味（焼きゴマ入り）。

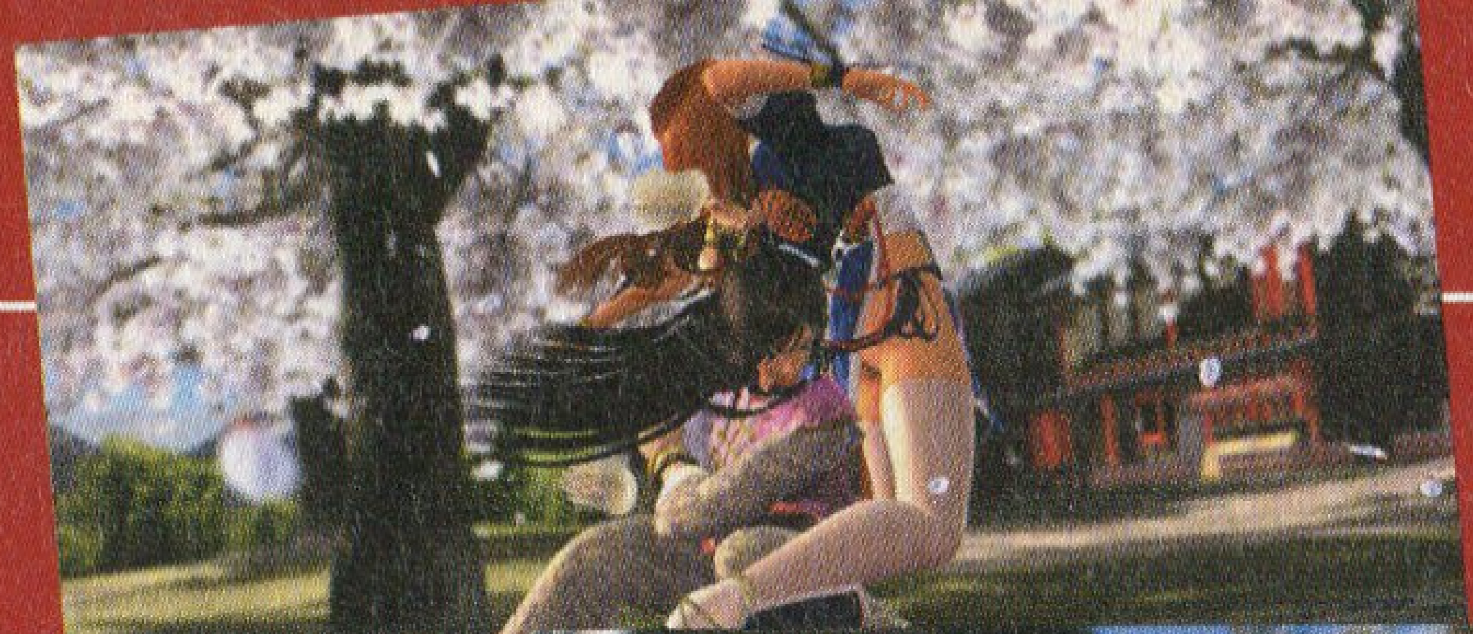
プレイ前は、これほどたくさんの要素が入っていると面白さが一点に集約されず分散されるのではと思っていたが、実際に遊んでみるとモノの見事にひとつのパッケージとしてまとまっているのに驚いた。おそらくそれは、キャラクターデザインを務めたさくらももこ氏の力が大きいのだろう。彼女のイラストが放つほんわかしつつもシュールで毒のある画風が、最上級のマテリアルとして奇妙で不条理なすごろく世界の構築に貢献。大黒柱としてソフトにしっかりとした背骨を埋め込んでいるのだ。その色が強烈すぎるため、最も反映されるべきクリエイター岡本氏の色がかき消されているのが面白い（意図的に消しているのだろうけれども）。

個人的には、見た目の美しさばかりを競い合うよりも、このソフトのような万人向けな作品が今後も多く発売されることを切に願う。



Xbox360 LOUNGEメモ 5

Xbox360 Loungeの平日1日あたりの平均来場者数は約1000人。意外なことに女性のお客さんが目立つ。前を通りがかった人や、近所で働く人がフラッと立ち寄るパターンが多いようで、一般層へのXbox360のアピールとしてはこれ以上ない効果がありそうだ。



DEAD OR ALIVE 4

テクモ　http://www.tecmo.co.jp/



【eM】—eNCHANT arM—

フロム・ソフトウェア　http://www.em-game.net/

200インチの大画面で展開される映像は迫力満点。ここまでできているんだから遊ばせてくれ〜。というのが人情というものだろう。見るだけでも楽しいんだけどさ。

最大の注目タイトルは残念ながら映像のみ

Ｘｂｏｘ３６０と同時、もしくは直後に発売されるタイトルのうち、いくつかは映像出展という形でＬＯＵＮＧＥに参加している。これらのデモンストレーション映像は、ＬＯＵＮＧＥ中央の超巨大モニタ（２００インチ！）に映し出され、カフェでくつろぐ人々の目を釘付けにしていた。

そんな映像出展作品の中で、ひときわ強い光を放つのが、Ｘｂｏｘの砦というべき、『ＤＥＡＤ ＯＲ ＡＬＩＶＥ４』だ。

映像は、基本的に格闘シーンと演舞シーンのみ。もともと、『ＤＯＡ』シリーズは滑らかな動きが売りであったが、それがさらに進化。というか、映像だけではそれくらいしか言えないのだが、とにかく髪の毛が1本単位、服の動きが異様に自然。当然エグ目のセクシーコスチュームやアクションは健在で、ハードの性能に任せた、良い意味無駄にがんばりすぎの映像となっていた。この分なら、肝心の「ソフトとしての出来」も心配することはなさそうだ。

ほかの未プレイ作品の中では、やはり1月に発売が伸びてしまった『【eM】－eNCHANT arM－』に注目したい。残念ながら、３６０本体との同時発売こそ果たせなかったが、傷口は最小の1月中旬にはお目見えの見通し。初代Ｘｂｏｘで最大のアキレス腱となったＲＰＧタイトルだけに、いやが応でも期待は高まる。しばしの間は、公式サイトで配信されているミニゲームをプレイして、その時を待ちたいところだ。

実際にＸｂｏｘ３６０のタイトルをプレイしてみた感想としては、やはり現行機に比べ、圧倒的にハード面のアドバンテージがあるということだ。当然のことといえば当然だが、あの滑らかさは、わかっちゃいるけどやっぱりすごい。

今後、『バイオハザード5』や『ガンダム』など、期待のタイトルは少なくない。後は、それら大物タイトルの隙間を埋めるタイトルの安定供給だけだ。今度こそ頼みますよ！　マイクロソフトさん!!











Xbox 360発売直前にMSに直撃!!

XBOX復活なるか!?

XBOXの日本国内販売は散々の結果に終わってしまった。しかし、天下のマイクロソフトは懲りない。XBOX発売直後、真っ先に次世代機への準備に取りかかり、その3年後の2005年――どこよりも早く次世代ゲーム機Xbox 360発売の一歩を踏み出したのだ。マイクロソフトに、二度の失敗はない!? XBOXの復活劇、成功なるか。Xbox事業部本部長の丸山嘉浩氏にそのシナリオの全貌を聞いてみた

どこよりも早く発売すること



――Xbox 360の開発構想は？

丸山（以下、M） 基本的にはXBOXもXbox360（以下、360）も同じです。360は特にオンライン機能を特化していますが。

――XBOX国内販売の失敗について、どう思われますか。

M いくつかの反省点があります。1つはPS2の発売に比べ、約2年もの差があったことです。PS2は00年3月に発売となりましたが、XBOXは02年2月です。すでにその時点でPS2の累計出荷数は800万台程度に達し、マラソンに例えるならすでに折り返し地点を回っているようなもの。これでは追いつくわけがない。

――ソフトも少なかった気が…。

M そうですね。XBOXは製品化決定から出荷までの期間がわずか1年半で、ハードはできても魅力的なソフトが集められなかった。しかし18カ月の短期間でハードもソフトも作り上げられたのは、マイクロソフトのソフトウェア力があったからだと自負しています。当時、私はまだスクウェアにいましたが、開発陣からも評判はよく「ゲームを作りたい」と言うクリエイターも多かったのです。

――では、XBOXの失敗を360でどう活かしていますか。

M XBOX発売直後、すぐに360の開発に取り組みました。また、以前もソフトメーカーからの評判のよかった開発環境をさらによくし、ソフトメーカーへのいろんなサポートを充実させています。

――なるほど。今回360と同発タイトル7タイトルですが、ただ、やはりRPGが少ないですよね。

M 僕はね、昔スクウェアにいたから申し上げられますが、新ハードと同発のRPGなんてほとんどないですよ。同発でRPGが豊富にあるハードなんて聞いたことがない。だいたい同発のタイトルで多いのはアクションやレースに格闘。絵がキレイになったことがわかりやすく表せる。それでハード発売から1年くらいでようやく良質のRPGが出始める。

Xbox事業部長
丸山嘉浩

マイクロソフト株式会社執行役兼Xbox事業部長。95年から01年までスクウェアソフト社COO、01年から本職就任まで株式会社ディーワンダーランド取締役を勤め、03年10月に本職就任




フェラーリやランボルギーニなどのスーパーカーに乗り込んでの通信対戦が可能に！　コースはリアルに再現された新宿。『リッジ6』に対抗できるか!?

ソフトメーカーによりよい開発環境を

――先ほどサポートの話が出ましたが、具体的には何を…？

M　うちは「Xフェスト」という360の開発向けの会議を定期的に2ヵ月に1回くらいで行うんです。そこにデベロッパーさんを呼び、開発キットの使い方を紹介するという。

――ハード講座みたいですね。

M　はい。そういう機会に開発の環境のご提案やご説明させていただいております。また、「ATG（アドバンスド・テクノロジー・グループ）」という開発のサポートをする専門部隊がおり、彼らは常にメーカーの開発の方々と接触しています。また、メーカーさんからも質問が来るので、それに対して答えて……と毎日のようにやりとりしていますよ。だから逆にメーカーさんが何に困っているかがわかるから良いですね。

――たとえばプラグインツールを作ったり……。

M　それもやってます。

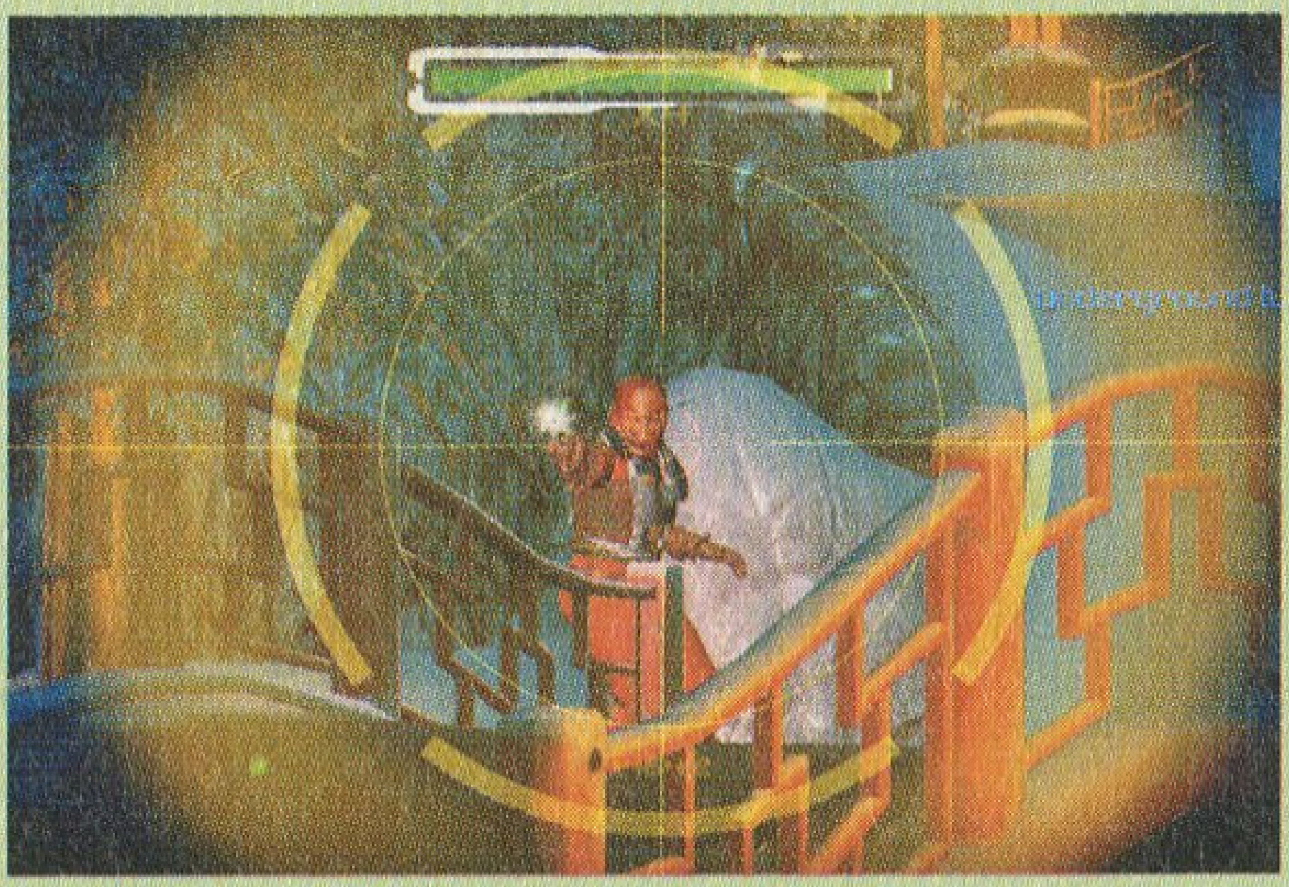
――じゃあたとえば、メーカーさんの方で独自に構築したプラグインを作られる幅というのはあるのですか。

M　作る幅はありますが、それをうちで頂くことはありませんね。それは基本的には各メーカーさんの隠し味的要素だと思うので。僕はPS2の立ち上げを見ていますが、あの時はミドルウェアは勝手にみなさんで出してください、という話をされていました。でも、そんなこと言われてもやるわけないんですね。企業秘密を見せちゃうようなものなんですから。そこが弊社とソニーさんの考えの違うところなんです。弊社がよく言っているのは、A～C社それぞれノコギリとトンカチがあって、それぞれみんな同じ物を持っていたとしても、それぞれが違う隠し道具を使えば、まったく違う建物ができる。それと同じで、道具は用意するから、みなさんお好きにお使いください、ということなんですよ。

――では、出来上がったモノを見て、こういう使い方、作り方もあるんだな……と感心することもあるでしょうね。

M　もちろん勉強することもありますよ。でも、メーカーさんからよく言われるのは、現行の開発環境がそのまま使えるのが何より助かる、と。海外でゲームプログラミングを担当するJ・アラードがよく言うのは「自分のツールにこだわるばかりの作業ではダメだ」ということ。

僕がいつも比喩的に言うのは、XBOXは劇場で、パフォーマーがクリエイター。そしてパフォーマーの要望に応えるという。私は芝居小屋のオヤジですよ。


レア社によるSFアクション、日本発売ではヒロイン、ジョアンナの顔を少し日本人っぽくしたのと、声優に釈由美子さんを採用。海外作のローカライズも増えそうだ


XBOXのキラータイトルである『HALO』シリーズ。当然、Xbox360でも新作を期待したいところ。Xbox Live!上で最大32人同時対戦できる日が待ち遠しい

Xbox 360の幅広いお付き合い!?



――360のCPUを"パワーPC"にしたのはナゼだったのですか。何かしっくりこなかったんですが……。

M　マイクロソフトが出す開発キットがアップル製なんて、なかなか素敵なことだと思いませんかね？

――（笑）。アップルといえば、360にiPodがつながるというのもかなり驚きました。

M　でもiTunesは入ってないですから。私としては、そこも何とか交渉できないか、と話をしていたんですけどね。

――ああ、Xbox LiveにiTunesのお店出したら、結構評判になりますよ！

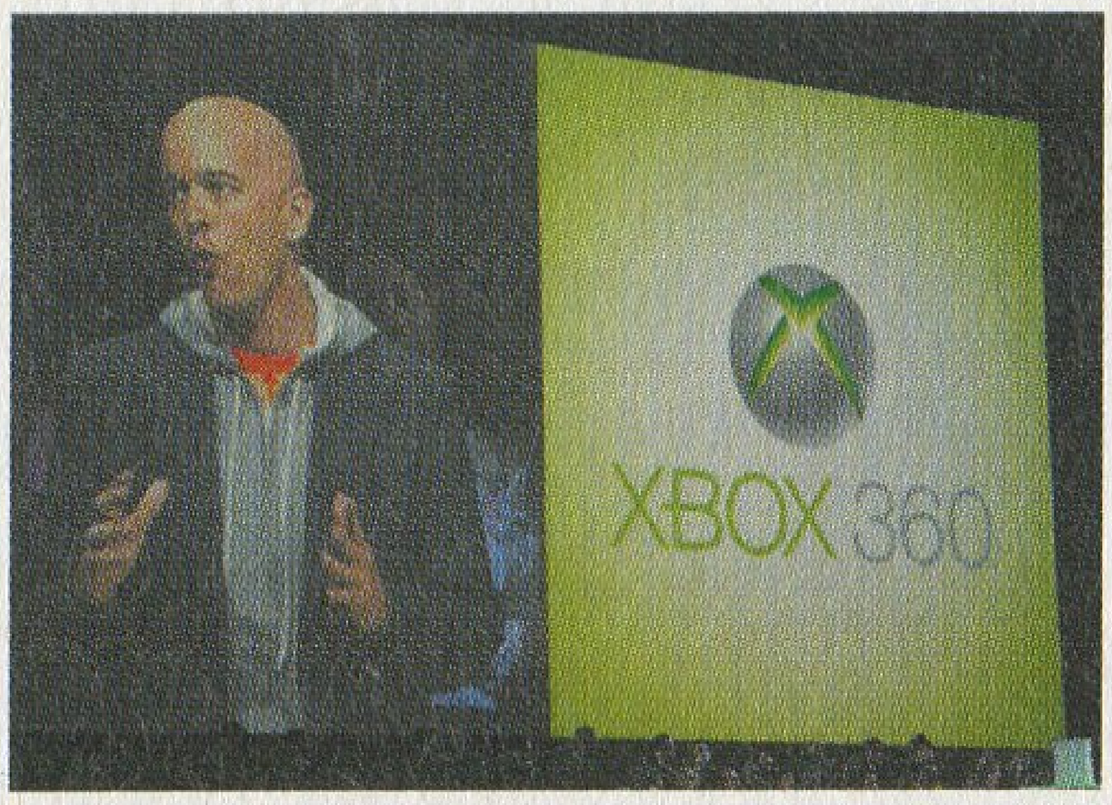
M　ユーザーの皆さんが求めるものを提供していけるようにしていきたいと思っています。

――では、iPodは再生のみができる、というわけですね。

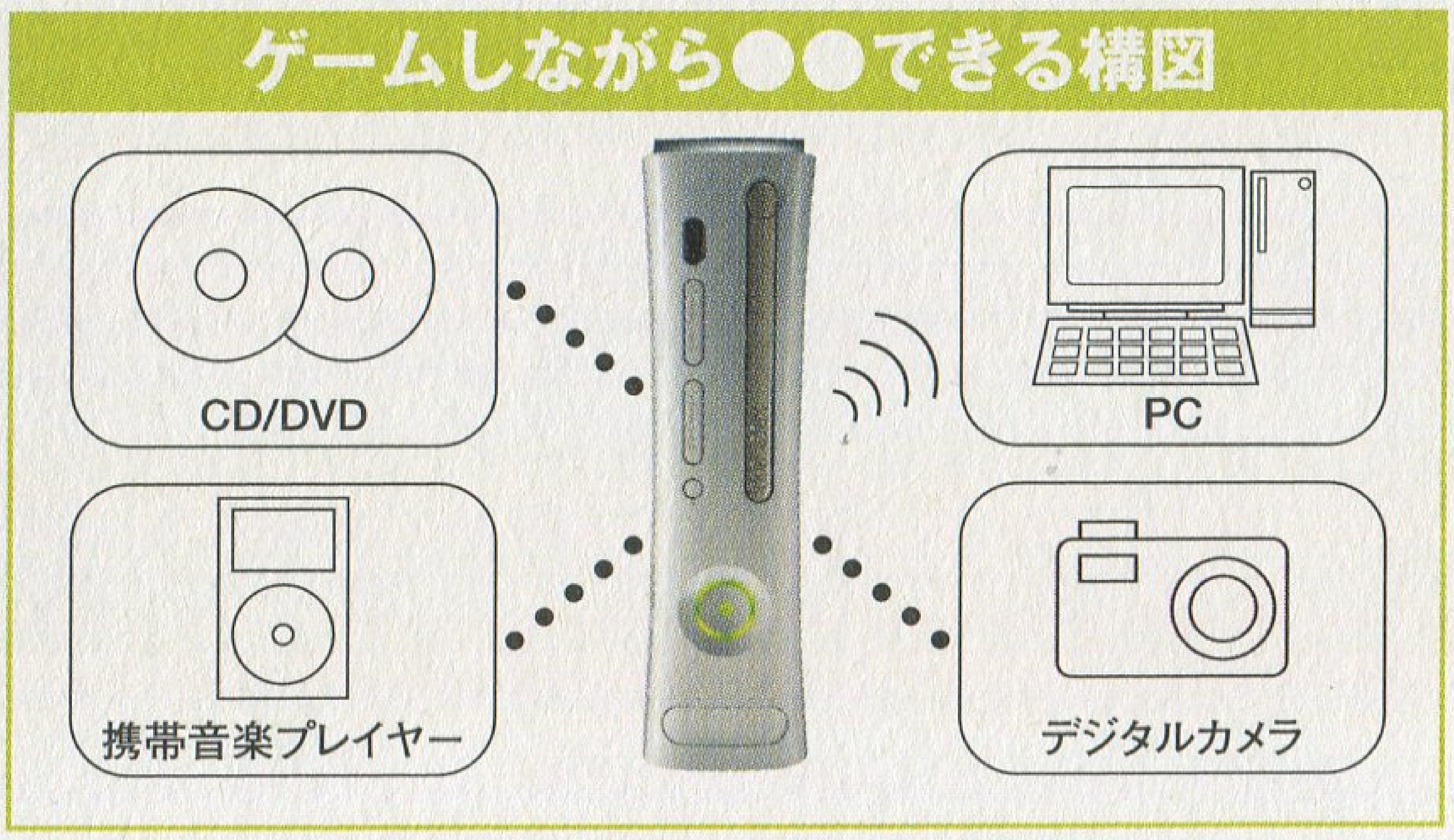
M　はい。iPodから360に取り込みはできませんね。もちろん、iPodだけではなく、ポータブル音楽プレーヤーもUSBで360につなげれば音楽を再生することができますよ。CDからはできますが。あと、ゲーム中に音楽が再生できます。たとえば『PGR3―プロジェクトゴッサムレーシング3―』でレースしている最中、ゲームオリジナルのBGMではなく、ハイテンションになれる自分の好きな音楽に変えられるんです。また、USBにデジカメをつなげれば、撮影した写真のスライドショーしながら音楽流したり。パソコンともつなげられるので、データを共有できますよ。このような付属的な遊びはいろいろできます。

――ひとりでゲームに没頭するだけでなく、ゲームしながら何かほかのことも楽しめる、と。

M　そうです。また、音楽だったら、部屋にいる人皆が楽しめますよね。それに、ゲームしながらビデオチャットもできますよ。私たちが売りにしていきたいのはそこで、ビデオチャットで相手の顔を見ながら将棋を打つ、とか、将棋の名人に次の手を教えてもらいながら打つ、とか。



E3直前に行われたMS独自の発表会ではJ・アラード氏が登場し「Xbox 360はPSPにもつなげられる」と言って会場をわかす。iPodの音楽が聴けるように、USB接続でPSPとの夢のコラボだ



―ボイスチャットはマルチタスクみたいなものですか。

M　マルチコアです。

―PCのマルチタスクみたいにビデオチャットを立ち上げて……とかではなくて？

M　チップの中にCPUが3つありますから、普通はマルチタスキングといっても順番に並列に処理しているだけなんだけど、360では別々の処理ができるからまったく影響受けないですよ。もちろんフリーズなんてしません。ビデオチャットがキレイに流れたまま、将棋がやれる、とかね。あと、Xbox Liveは発信基地にはしていないんです。PCはデータの出入りは自由でネットにつなげれば無法地帯になりますが、360は受けることはできるけど、自分たちが作ったデータをXbox Live上に出させないんですよ。セキュリティの問題で。それがPCとの大きな違いですね。セキュリティとユビキタスというのは相反するものなんだよね。

Xbox 360周辺機器はどうよ？



ゲームをより楽しく遊ぶために欲しいものが周辺機器である。特に『DEAD OR ALIVE4』ではスティック、『リッジレーサー６』ハンドル型コントローラだ。どちらも極めようとする人は必携とも言えるアイテムだが、本体と同時には発売されない。ＴＧＳ2005ではどちらの製品も参考出展されていただけに期待していた人は多いはず。また、サードパーティの周辺機器も同時発売がないので、しばらくは選択肢が純正オンリーしかないのは残念。特にコントローラ系で人気の高いHORIの製品が待ち遠しいところだ。

Xboxを広げるために…!!

―すでに予約が開始していますが、その手応えを感じますか。年齢層などは……。

M　まだ具体的な数がこちらに上がっていないので、わからないんです。手応えはあると信じていますよ。

―360が成功したと判断するのはどのレベルですか？

M　やはりひとつの目標は、一定の出荷数量となります。来年の年末商戦が終わった07年初めに、国内でNo.1と言える数量を出荷していれば、ゲームをしないユーザーにも認知してもらえ、それなりに存在感を発揮できるとは思いますが……。現行のXBOXでは、3年で45万台の出荷ですから、これをはるかに越えなくてはなりませんし、ハードルは高いと思っています。

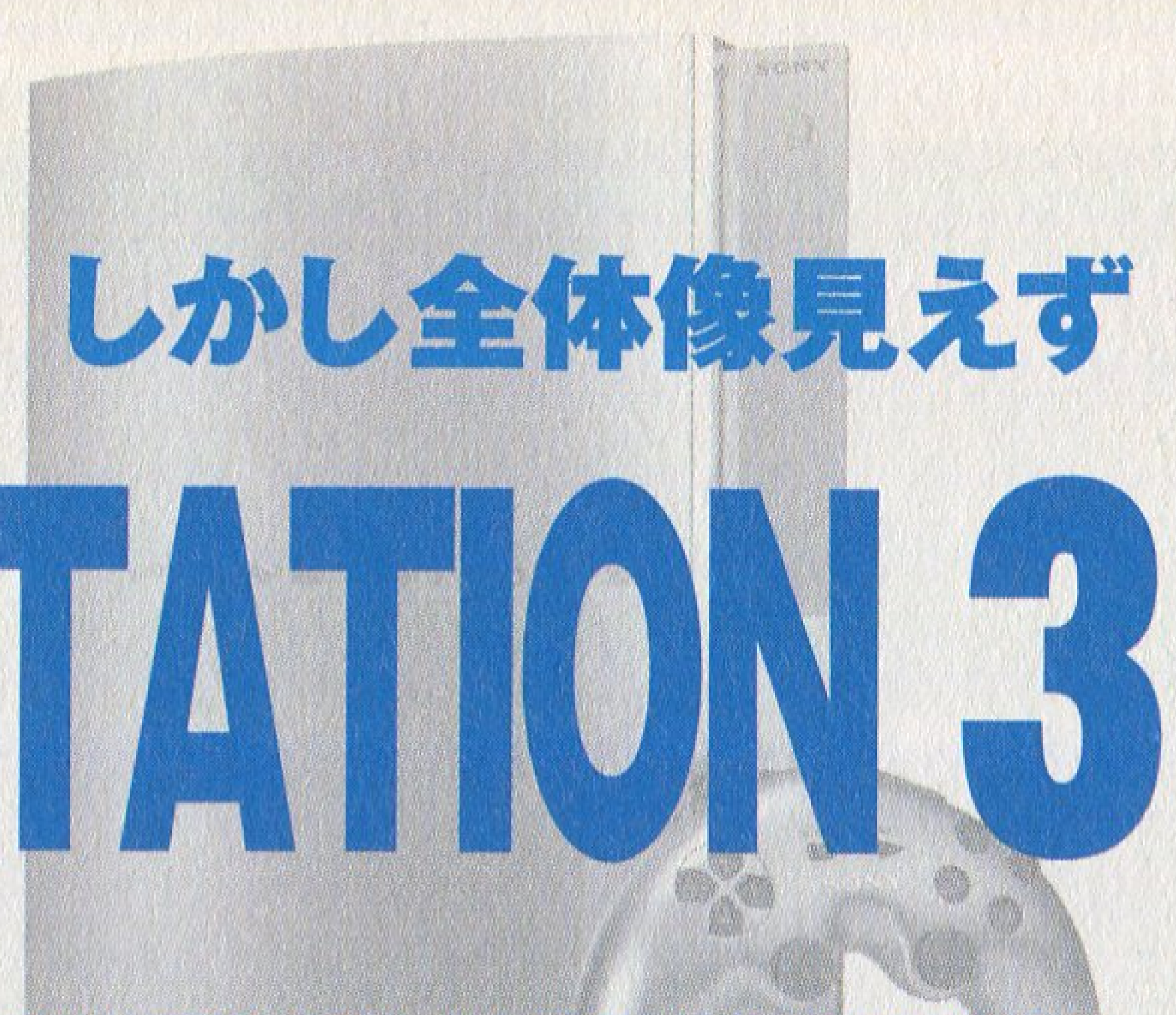
―他機種の次世代機はまだまだ先ですが、PS2やDSなども、まだ伸びそうですしね。

M　そうなんです。360発売直後の今年の年末商戦は、PS2やPSP、ニンテンドーDSにいかに勝つかという大きなハードルがありますね。PS2は、おそらく製品寿命の最後の年となりそうですが、こういう時だからこそ、機能を生かし切ったソフトも登場するでしょうし……。次世代機よりも前に、他の現行機にいかに勝つか……これが360の課題でしょうね。

―360には大きな期待を寄せています。発売日が楽しみですね。

M　そうですね。まあ、360発売日前日から、表参道のXbox360ラウンジでオールナイトイベントやるので、そこで飲んでますけどね（笑）。

次世代DVD搭載で1歩リード　しかし全体像見えず



黙して語らずは余裕の表れ？ PLAYSTATION 3

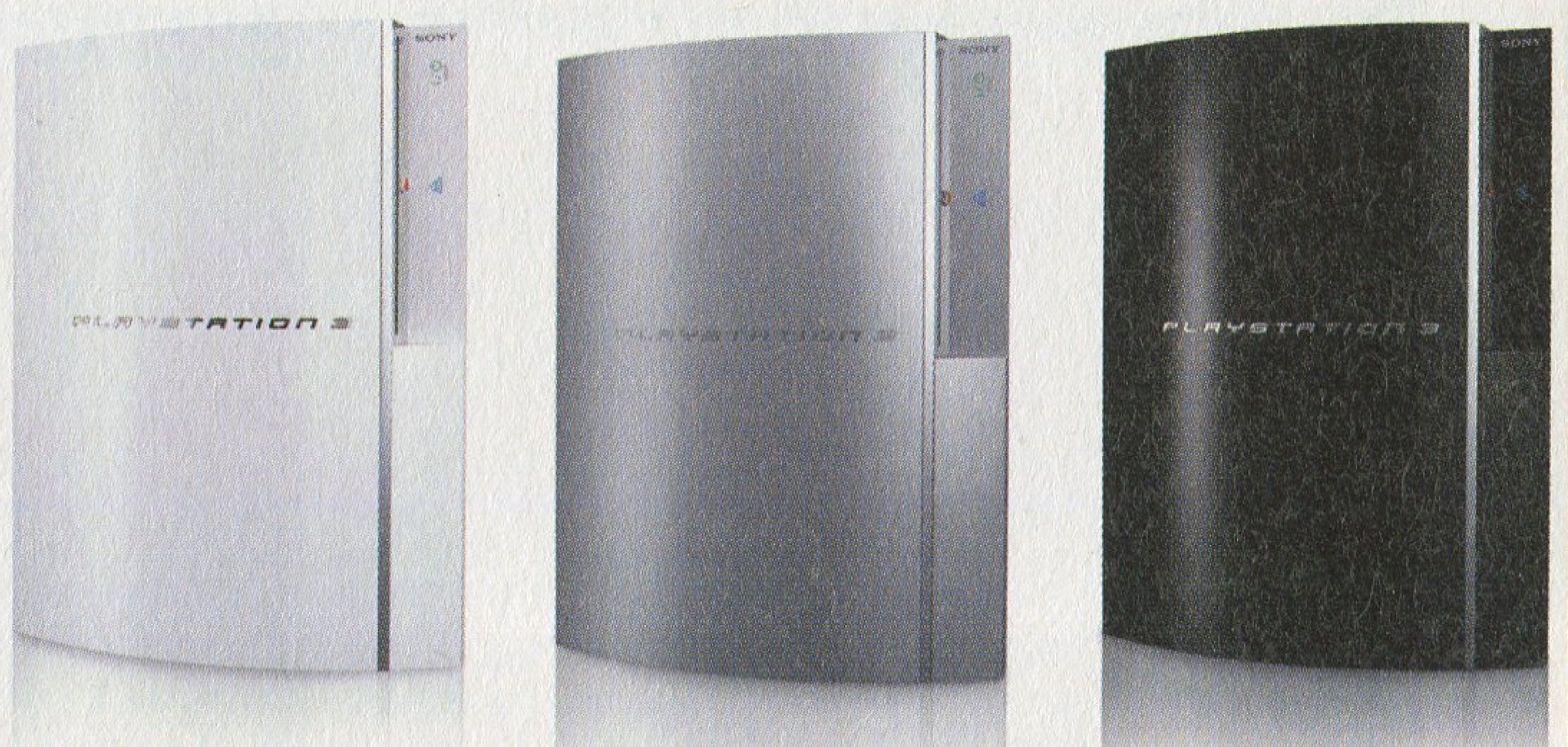
PS3が初お披露目されたのは、2005年5月に行われたE3会場だ。会場に颯爽と現れた久夛良木健代表取締役社長兼CEOがメタリックなボディのPS3を掲げた時の会場のどよめき、そして「これはコンピュータエンタテインメントです」の一言。あれから約半年、TGSでも参考展示に留まったPS3の情報について広報にコメントをいただいた

とにかく多機能＆大容量のハードスペック

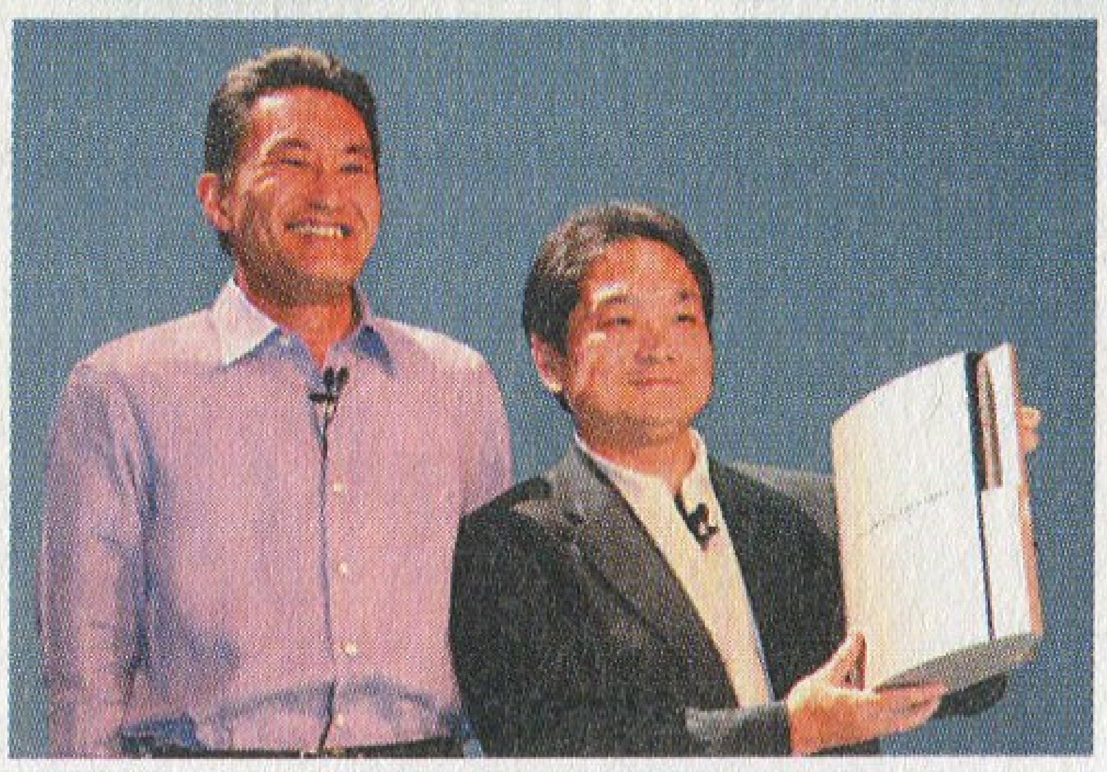
今回の特集にあたってSCEに取材を申し込んだが、「まだ新たなことを発表できる時期ではなく、すでに発表している内容以上のことは話せません……」とのこと。その代わりFAXインタビューに答えていただいた（結果は左のページに）。

さて、現時点ではスペックの発表に留まるPS3。ソニーがIBM、東芝と共に開発したCellプロセッサを搭載し、次世代DVD規格であるブルーレイディスクを採用。次世代DVD戦争でHDDVDに勝利できれば、これほど大きなアドバンテージはない。PS2の爆発的な普及の一端には、確実にDVDプレイヤーとしてのニーズにマッチしたからだ。また、下位互換に関しても、Xbox 360ではタイトル限定と不満が残る仕様だが、PS3では従来2機種との互換性を備えている。Wi-Fiコネクション、着脱式でHDDにも対応、USBポート、コントローラはブルートゥース対応で無線化と至れり尽くせり。

スペック的にはXbox 360迎撃に問題はないものの、リリースの時期が（05年11月21日現在）不明な点が気になるところ。



またPS3開発機材も潤沢ではない、また開発費もXbox360と比べて高価である噂もよく聞かれる。しかしながらTGSで発表された『MGS4』の映像はまさに世界最高峰であり、否が応でもPS3に期待する声は高い。

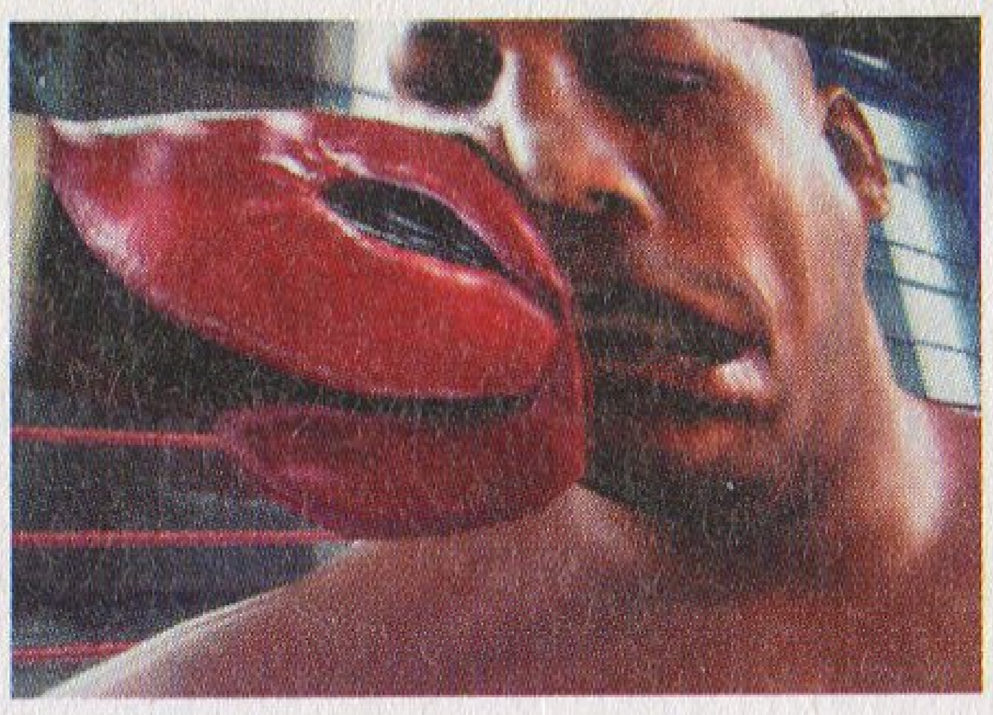


PS3を掲げ、記念撮影に応じるSCE社長兼CEOの久夛良木健氏とSCEAのCOO、KAZU HIRAI氏。久夛良木氏は「PS3はSCEIを設立した時に考えていた目標」と述べた。また、PS3のスタンダード色はメタリックだが、3色のカラーバリエーションも予定しているもよう。下馬評ではPS3圧勝だが、発売日と価格によってはまだわからない

ソニー・コンピュータエンタテインメント広報に直撃!!

PS3のその描画能力や本体のデザインテーマ、マーケティングと多岐にわたって聞きたかったが、現時点での回答は、残念ながらこんなところだ……

★Q.PS3の画像描写はPS2と比べて、どのように向上しているのでしょうか。
☆A.3次元CGの演算能力の指標となる浮動小数点演算性能で比較すると、PS3のCPUはPS2のCPUの約35倍の性能となります。また、CPUだけでなくグラフィックスプロセッサやメインメモリなどにもそれぞれ最先端の技術が搭載されます。これらにより、キャラクターや物体の動きを精密かつリアルに表現するだけでなく、それらキャラクター・物体の動き、実際の地形の再現に加え、仮想世界をも物理演算で再現することができ、今までにない全く新しい映像表現が可能になります。
★Q.PS3のデザインのテーマは?
☆A.'05年5月に行われたE3で商品概要と共にプロトタイプを発表させていただきましたが、デザインコンセプト等に関しては最終的な仕様がすべて固まった段階で説明させていただきたいと思います。
★Q.ユーザーのコア層はどこを狙っているか?
☆A. PS3のビジネス戦略については現時点でコメントを差し控えさせていただきます。
★Q.PS3の現時点での発売予定時期は?
☆A.'05年5月のE3で「2006年春発売予定」と説明させていただきました。現時点で新しくお話しする内容はありません。
★Q.ゲーム批評読者に向けてひと言願います。
☆A.PS3で今までにない全く新しい映像表現・エンタテインメントを体験していただけるよう、全社を挙げて開発を進めております。是非期待して待っていてください。



Cellプロセッサで表現された画像。05年8月、IBMやソニー、SCE、東芝は共同開発するCellの技術仕様書を公開すると発表。仕様書はHPからDL可

ソフトメーカー3社に直撃!!

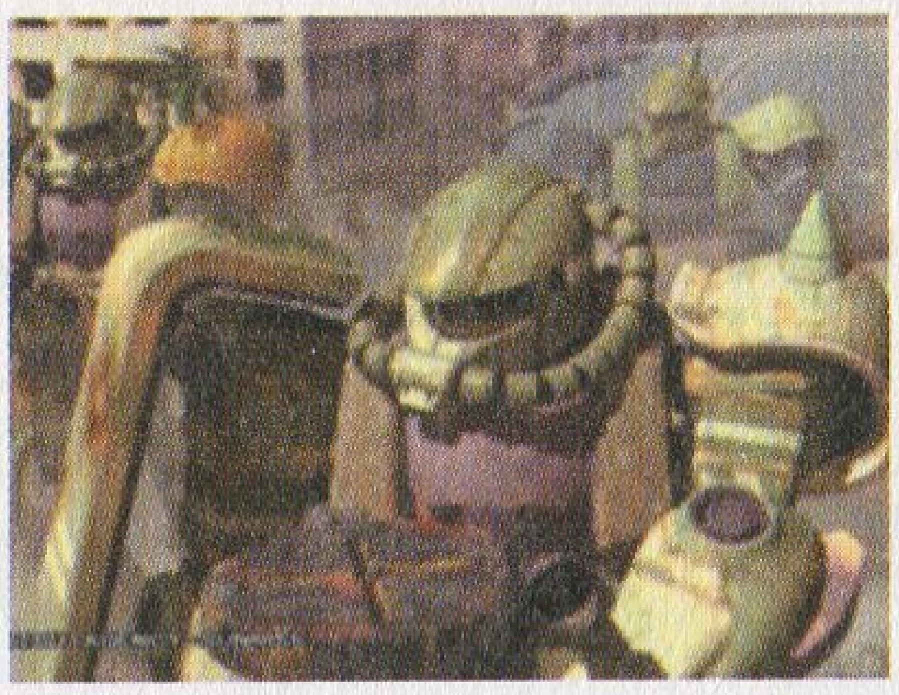
キャラもの、シリーズものといった現在の閉塞感あふれる日本市場をそのまま表しているようなラインナップ。今後の開発により新たな遊びの提案ができるタイトルがでるか?

フロム・ソフトウェア

フロム・ソフトウェアもPS3に参入発表。同社は7月に行われたPSミーティングで「PS3の強力な演算能力によって可能になる映像表示技術を研究し、"究極の仮想現実空間"をユーザーに提供したい」とコメント。この会場では、PS3向け開発プロジェクト『Project Force』の参考出展映像を公開。フロムのお家柄ともいえるロボットものアクションだ。開発力に定評があるだけにPS3の実力を見るには良い作品ができると思われる。

バンダイ

E3会場でバンダイの高須武男社長(役職は当時のもの)がPS3向けソフトに参入すると発表。タイトルはもちろん、「機動戦士ガンダム(仮)」。発売日、価格、ジャンルは未定だが、ガンダムというだけで購入するファンも多いだろう。



コーエー

コーエーからは『決戦』シリーズがくるかと思いきや、同制作チーム・オメガフォースから新作歴史アクション『仁王』と、最近強化したコーエー・カナダより、初の海外開発の新作でフライングコンバットレース『Fatal Inertia』も。また、11月上旬、アジアとヨーロッパを巡る歴史アクション『BradeStorm 百年戦争』の開発についても発表された。さらに、PS3と同発ソフトでコーエー定番の『麻雀大会』などのタイトルが発売される可能性もある。

奇抜さばかりが目立つがはたしていかに!?

新たな遊びの提案 ニンテンドーレボリューション

ＴＧＳへの参加はしていないものの、当日にレボリューション（コードネーム）のコントローラの発表をぶつけてきた任天堂。岩田聡取締役社長は「コントローラは必ず両手で握るもの、という常識を考え直すところから始めた」と、片手持ちの斬新でシンプルなデザインのコントローラを紹介。ＰＳ３以上にベールに包まれているレボリューションはあくまで独自の路線を貫くのか？

コントローラの操作感がキモ!!

テレビのリモコンのようなコントローラ〝ゲームリモコン〟は、その先端に最新技術の〝ダイレクトポインティングデバイス〟というセンサを内蔵。実際にコントローラを動かすとテレビ画面のどの方向を指し示しているかを検出できるようになっており、画面との距離や捻りも検出できる。9月の基調講演会場では、コントローラを包丁や釣りざお代わりにしていた。

岩田社長は会場で「ゲームユーザーはもちろん、ゲームを触っていない人たちまで、自分にもできそう、触ってみたい、と思わせることが大事だ」と述べた。確かに直感的でわかりやすく、新鮮な操作に引かれる。奇抜さ、という点ではＸｂｏｘ３６０を上回るレボリューションだが、明確な発表タイトルが公開されておらず、その可能性は未知数だ。確かに特殊なコントローラから生み出される新たな遊びは、純粋に楽しめる任天堂らしいゲームを生み出すかもしれない。しかし、やはり定番的なＲＰＧやＳＬＧといったものに引かれるファンもいることも確かだ。既存のキャラクターによらない、オリジナルの、オーソドックスでありながら楽しめる作品は生み出せるだろうか……。

また、このためだけに買う!という人も多い、過去20年間に発売された任天堂タイトルが遊べるサービス。はっきり言ってこのほうが注目か!?





形はリモコンだがボタンもあるし十字キーもある。コントローラを道具代わりに使うゲームだけでなく、このリモコンを動かし、画面のキャラクターを操作するゲームもあるようだ。大きく打ち出したコントローラだけに、釣ざおや包丁はもちろん、さまざまな遊びの提案があることを祈る

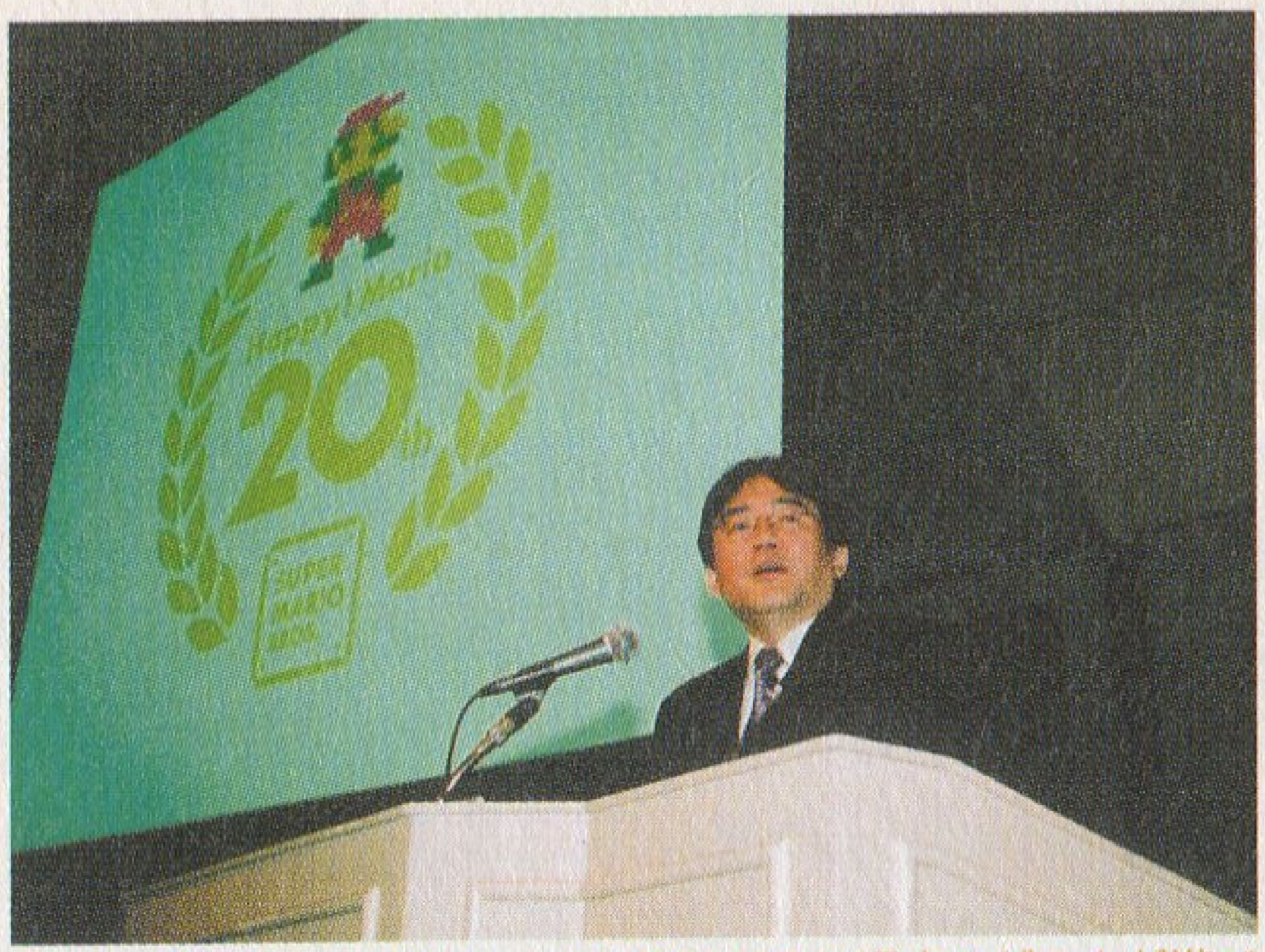
シリーズタイトルは発売されるのか!?

任天堂の新ハードといえば『マリオ』シリーズ。

任天堂の広報によると「今の時期、ハードはもちろん、ソフトのラインナップについてお話しすることはできません……」とのこと。

ニンテンドウ64のときは『スーパーマリオ64』が、GCでは『ルイージマンション』が同時に発売された。任天堂を背負って立つキャラクターだけに、同発のタイトルに入ってくる確率は高く、看板タイトルになることは必至だろう。

また『ポケモン』シリーズも、もちろんレボリューションでのリリースも十分考えられる。『ピカチュウげんきでちゅう』のように、インターフェイスから新しい内容のゲームを、レボリューションの特殊なコントローラの仕様を活かした内容で遊べることを期待したいところだ。



シリーズタイトルがリリースされたときに過去のゲームが遊べるサービスが効果的。今まで遊んだことがなかった人も、シリーズの原点を知ることができ、より深く楽しむことが可能だ



「ニンテンドーDSのように直感的で誰もが同じスタートラインで楽しめることが重要」と、岩田社長。GCの経験を活かして次こそトップを獲れるか?

クリエイター達もレボリューションコントローラインプレッション

ゲームの内容もさることながら、コントローラの使い道も重要となるレボリューション。それだけに各メーカーのクリエイターもコントローラには注目しているようだ

ゲームショウ会場の基調講演では、多くのクリエイターがレボリューションのコントローラに期待し、その感想を寄せた。当日会場で流れた映像に、スクウェア・エニックスのプロデューサーのひとり、河津秋敏氏が登場。「片手で持つのが大胆だと最初に思いました。予想していた以上に身体感覚がある。手首の動きとか、捻ったりするちょっとした動きが画面に反応するような。今はわれわれ作り手がどんなものが作れるのか試されている、と感じています」

また、コナミの『MGS』シリーズの監督、小島秀夫氏もこのような感動のメッセージを送った。「やられたって感じですかね。まったく想像していなかった、非常になじみやすいものなのに新しいのが驚きです。ファミコンでまずコントローラができて、AボタンBボタンがあって、両手でフィックスして、テレビに向かって遊ぶというのは20年間変わらなかったわけです。これが一気に変わる。しかも、リモコンは新しいが認知度が高い。持ってみてなじむというか、これだ！　という感じを受けました」

アーマープロジェクトの堀井雄二氏も「最初に見た時はびっくりしたけど、ありそうなんだけど、確かになかったなという印象を受けました。感覚的にね、触れると思うんだよね。テレビのリモコンのようにね。よく操作がわからない人でも、なんとなく触ってみて操作性を覚えられると思うのね。任天堂さんはニンテンドーDSから始まって、最近触るという感覚のゲーム機を作っていると思うの。で、その発展形がレボリューションのコントローラなんだろうね」

なお、ゲームリモコンは本体に標準搭載される予定で、さらに、ゲームリモコンに接続できる従来のコントローラに対応したアダプターも発売されるという。トップクリエイターも目から鱗の新機軸コントローラ。どう調理（開発）してどのような料理（ゲーム）ができるか楽しみでもある。

次世代機の主役はこのメーカーだ

次世代機の動向を握る各メーカーに緊急アンケート取材。

メーカーコメント付

次世代機の動向を握る各メーカーに緊急アンケート取材。注目タイトルと新作の展開を聞く

注目タイトル最新動向

スクウェア・エニックス

間もなくXbox360版『FFXI』のβテスト開始

TGSにプレイアブル出展された『FFXI』だが、ハード発売と同時にβテストがスタートする。Xbox360で『FF』が遊べる意味は小さくないと感じるが、やはり気になるのはPS3にラインナップされている『FF』シリーズの新作だろう。果たしてマルチプラットフォーム展開となるのか、そしてもうひとつの巨人『DQ』の行方は…。

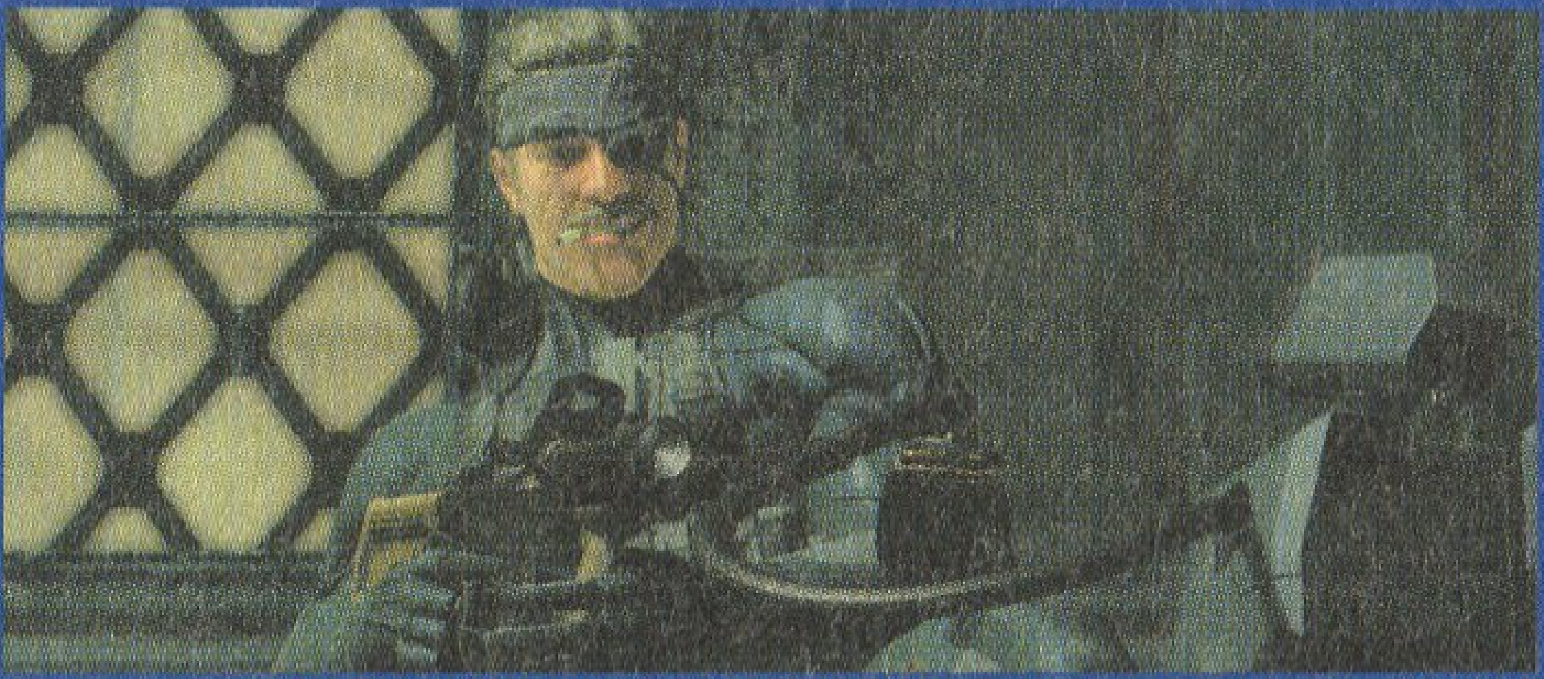


βテストが始まる『ファイナルファンタジーXI』。新シリーズに関しては『XII』がPS2で発売することが確定している以外未定。

コナミ

次世代機の能力を発揮する強力ラインナップ

PS3の『実況パワフルプロ野球(仮)』や、Xbox360『CALL OF DUTY 2』『プロ野球スピリッツ(仮)』『RumbleRosesXX(仮)』等バラエティに富んだラインナップを持つコナミ。これらの新作タイトルは、次世代機のマシンパワーやグラフィック性能、通信機能を生かした強力タイトルとなる。その中でも話題を集めるのは、小島プロダクションが次世代機に挑戦するPS3の『METAL GEAR SOLID 4(仮)』であろう。新ハードがどう作品を進化させるかに注目が集まる。



新ハードで新しく生まれ変わるPS3『METAL GEAR SOLID 4(仮)』(発売日未定)

メーカーより

PS3『METAL GEAR SOLID 4(仮)』では、まったく新しいコンセプト、まったく新しいシチュエーションで「最も過酷な潜入任務」が遂行されます。『MGS4』の舞台は『MGS2』から繋がる、その先の時代。シリーズを通して登場したキャラクターたちが総出演します。オンラインを標準対応しており、新しい時代の幕開けにふさわしい作品となっています。(広報室)

ナムコ

『リッジ6』&『フレームシティ』の注目2タイトル

ナムコは、Xbox360の同発タイトルの目玉のひとつである『リッジレーサー6』や完全新作のアクションアドベンチャー『フレームシティ』をリリースする。「新ハードに対して、ベンチマーク的位置づけになるよう、ビジュアルやオンラインを含め、最高のものを目指しています（広報　御所脇氏）」とのことで、期待も高まる。また360では、サッカーゲーム『LOVE FOOTBALL（仮）』『新RPG（仮）』発表されている。だがやはりファンにとって気になるのは『鉄拳』や『テイルズ』などの人気シリーズの展開。PS3で格闘ゲームのラインがあるようだが、『鉄拳』の噂が高い。



『フレームシティ』（'06年2／23発売予定）は、ネットワークモード搭載のハードボイルドなアクションアドベンチャー。※画面は開発中のものです

メーカーより

Xbox360、PS3、レボリューションと3つのハードがありますが、ハードの持つ特性を最大限に活かせるタイトルを出してゆきたいと思っています。『リッジレーサー6』のオンライン対戦は楽しいです。ぜひ体験してみてください。（広報　御所脇氏）

フロム・ソフトウェア

実力派メーカーは次世代機に積極参加

Xbox360初のオリジナルRPGとして注目の「【eM】-eNCHANT arM-」。その特徴は、やはり次世代機タイトルならではの高品位のビジュアル。「Hi-defの精緻なグラフィックによる臨場感はいまだ知らないPRG体験へとプレイヤーをいざないます」と宣伝部の瀬川氏。また来夏Xbox360で発売予定『ARMORED CORE 4』も、次世代機のパワーを見せつけるだけでなく、本質部分である〝自分専用のカスタマイズ機体を自在に動かすこと〟の達成を第一義とし、プロジェクトを進めているもよう。ゲームらしいゲームに定評のあるメーカーだけに、その期待度は高い。



『【eM】-eNCHANT arM-』（1/12発売）は、ハイビジョン対応のグラフィックに注目

メーカーより

Xbox360には自社ブランドで3作品、共同プロジェクトとして1作品の計4作、そしてPS3にも複数タイトルで参入ということで、フロム・ソフトウェアとしてはこれまでも常にそうでしたが今回も次世代のハードに対して積極的に参加する所存です。現行機では達成し得なかったゲーム性の追求はもちろん、他のエンターテイメント・製品との融合など、フィールドを限定せずに展開してまいりますのでご期待いただければと思います。（宣伝部　瀬川圭一郎氏）

アトラス

PS2で次世代機を視野に入れた開発を

PS3『真・女神転生シリーズ最新作(仮)』は、「来年のTGSで何かしら報告できるかも…」というレベルだという『デビルサマナー　葛葉ライドウ　対　超力兵団』ディレクター山井一千氏。山井氏は、次世代機3機種をこう見ている。Xbox360とPS3は、現行機の"超"進化形態という印象。レボリューションは個人的な意見としては、かなりの覚悟が必要なハードということだが「何よりも開発者という人種はチャレンジが大好物なので、ビジネスをとっぱらえば、皆が期待しているハードかもしれませんね。アトラスとしては、特定ハードに固執せず、さまざまな可能性を模索している」。そして『デビルサマナー　葛葉ライドウ　対　超力兵団』は、次世代機を視野に入れた開発が行われているとのこと。


PS2で来冬発売の『デビルサマナー　葛葉ライドウ　対　超力兵団』はアトラスの次世代機タイトルをさぐるヒントか？

メーカーより

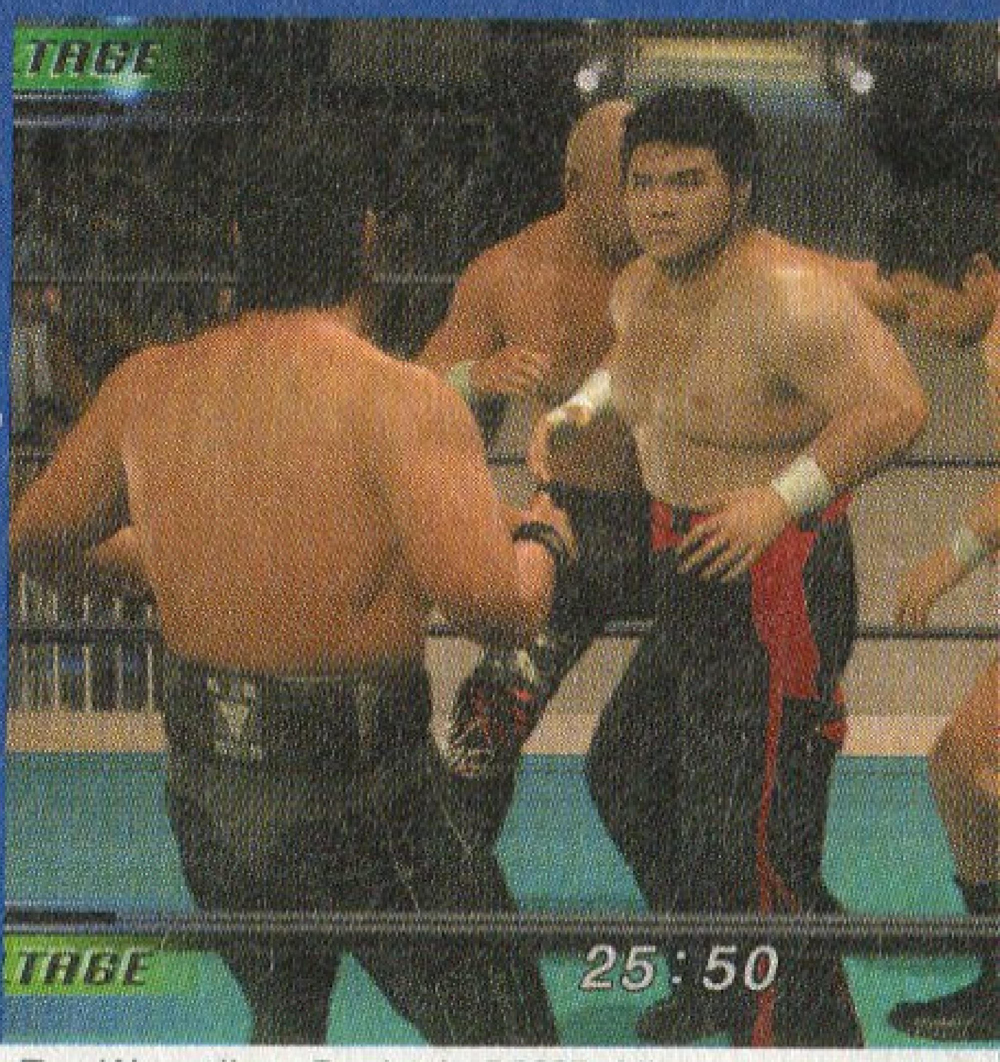
「次世代機タイトルのビジュアル表現の向上に関しては、『デビルサマナー　葛葉ライドウ　対　超力兵団』をご覧いただければちょっとだけヒントになると思います。光と影、空気感の表現を追求した映像、群集管理プログラムなど当初から次世代機を視野に入れていました。次世代機ではなくて恐縮ですが、次世代機志向（笑）のPS2『デビルサマナー　葛葉ライドウ　対　超力兵団』をよろしくお願い致します！（『デビルサマナー　葛葉ライドウ　対　超力兵団』ディレクター・山井一千氏）

ユークス

「制作をほぼ終了した段階でいえることは、Xbox360の持つ圧倒的なグラフィックパワーは、説得力とともにユーザーに今まで以上の感動を与えるはずです」と『レッスルキングダム』のプロジェクトディレクター・伊東弘二氏。同タイトルは、"超リアル"を追求したプロレスゲームだ。また伊東氏は、「他の次世代機への参入はあり得ると思います」ともコメント。

メーカーより

『レッスルキングダム』は現在のプロレスシーンの中心をなす複数の団体とフリーの選手が参戦。"簡単操作かつ奥深い操作性"と、"超リアル"を追求し、次世代機にふさわしいプロレスゲームの歴史を変えるタイトルです。(『レッスルキングダム』プロジェクトディレクター・伊東弘二氏)


Xbox360『レッスルキングダム』(12/22発売予定)。レスラーの息遣い、感情の爆発、そして観客のどよめきなど「プロレス独特の空気感」をリアルな映像で表現

テクモ

Xboxをけん引し続け、ついに映画化までが決まってしまった『DEAD OR ALIVE』シリーズ。Xbox360でももちろん『DEAD OR ALIVE4』で主役の座を目指す。次世代機になり進化したのは、ハイビジョン完全対応の高品位グラフィックと、より快適なオンライン対戦だ。さらに『DEAD OR ALIVE』シリーズは、今後2タイトルがXbox360にラインナップされている。

メーカーより

次世代機の印象ですが、PS3とレボリューションは、まだ情報が少ないのでよくわかりません。Xbox360は〝Live!〟が盛り上がってくれるといいなとは思います『DEAD OR ALIVE』シリーズの今後はPS3でも2タイトルが決まっています。（プロモーション課・土原恵里子氏）


発売間近の『DEAD OR ALIVE4』(12/10発売予定)。格闘ゲームでありながら1ハードの売上を左右するほど、ファンの影響力は大きい

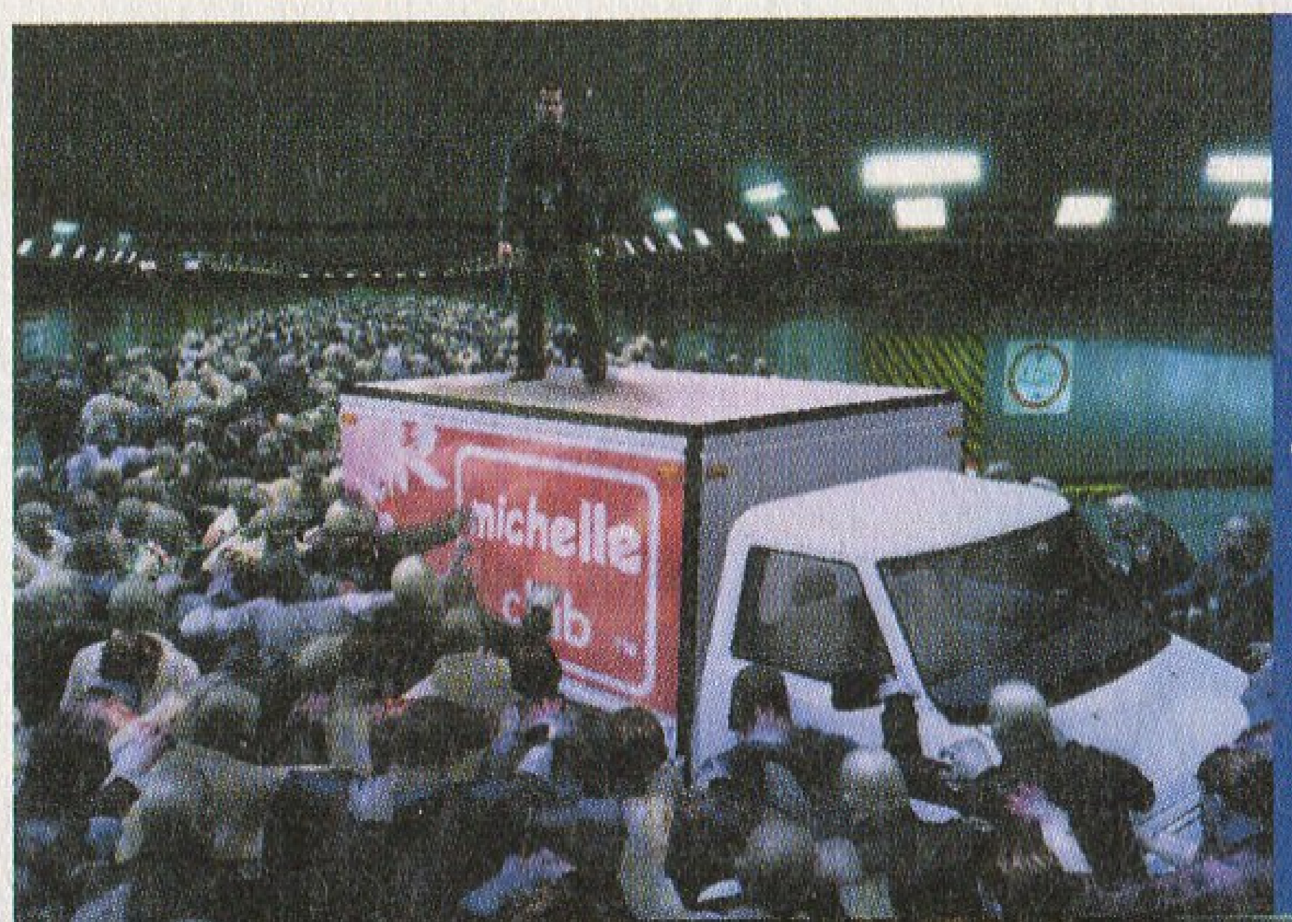
次世代機の主役はこのメーカーだ注目タイトル最新動向



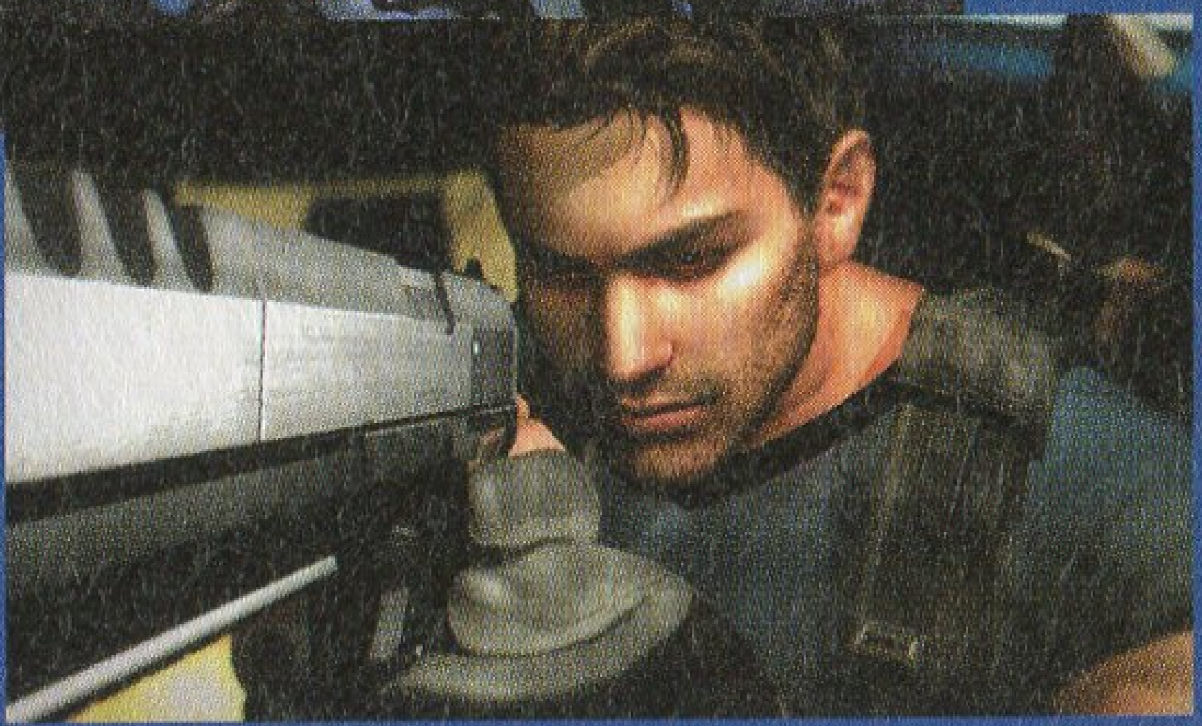
カプコン

注目の『バイオ5』はPS3とXbox360に

『バイオハザード5』は、PS3とXbox360と、2機種でリリースされるが、PS3版とXbox360版で違いがあるのか、という点が気になるところ。また『鬼武者』シリーズの稲船敬二氏が手がけるXbox360『デッドライジング』も注目の1本。ショッピングモールにうごめくゾンビの群は、次世代機の実力を体感するには良い1本。一方、PS3では『デビル　メイ　クライ4』とシリーズ物の続編が予定されている。



Xbox360の注目タイトル『デッドライジング』(発売日未定)



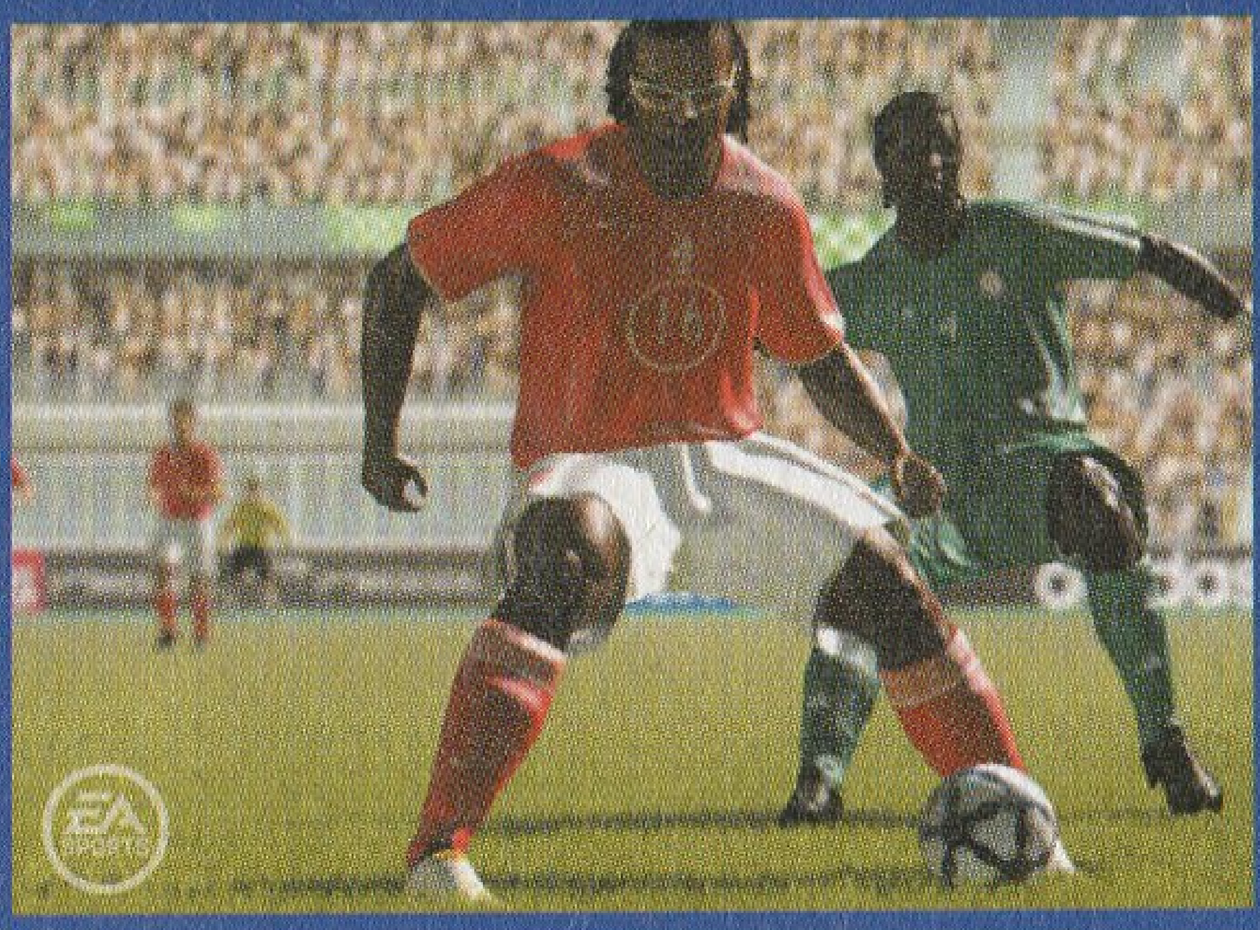
PS3、Xbox360共に発売される『バイオハザード5』(発売日未定)

※画面は開発中のものです。

エレクトロニック・アーツ

豊富な海外タイトルを全ハードに

「スポーツゲームのビジュアル的な進化には皆さん驚かれると思います。顔はもとより、筋肉の隆起、飛び散る汗など、選手そのものの再現性は桁違いです（PR　熊谷一幸氏）」。世界最大のライセンシーである同社はXbox360の同発として「ニード・フォー・スピード　モスト・ウォンテッド」「FIFA06 ロード・トゥ　FIFAワールドカップ」を発売。今後も「すべてのハードに同名タイトルを供給していくポリシーは変わりません」とのこと。



選手のリアルな鼓動まで伝わってくるグラフィックは圧巻

メーカーより

エレクトロニック・アーツタイトルではオンライン機能によるスポーツゲームの対戦など、多くのメリットを供給します（マーケティングコミュニケーションズPR熊谷一幸氏）

当たり前だがハードの勝敗はソフト次第

PS3ではXbox360に比して続編モノが多い。確かにソフトメーカーも売れるかどうか判断しにくい新規タイトルより、市場判断がしやすい続編が好まれるのは仕方ない。また、各ハードにおける開発費やマージンといった、さまざまな要因も関係しているだろう。しかし多くのユーザーはいかに目新しく、面白いゲームが遊べるか、という部分しかない。続編モノには続編モノのよい部分もある、がそれだけでは既存のファンの、さらに少数しか新ハードを買ってまでプレイはしないだろう。Xbox360はレボリューションやPS3と比べ、発売日でアドバンテージがあるものの、それを活かせるソフトのラインナップか、と言われると疑問符はぬぐい切れない。確かに『リッジ6』や『DOA4』といった素晴らしいソフトがあり、世界的に見れば成功する可能性は高い。しかし日本国内だけではどうだろうか。機能的に見れば適正価格かもしれないが、決して安い買い物ではない。ユーザーの裾野を広げ、市場を拡大することで良いタイトルが生まれ、ハードをけん引していく……XBOXでは失敗に終わったが、今後の展開に期待したい。



OLM@STER

カワイイのは見た目だけ!? その奥にはシビアな戦いが！

萌えてるヒマなんてない！

ゲームセンター内において、オンラインカードゲームが市民権を得て久しい。各ゲームが扱うテーマは、麻雀、クイズ、競馬……と様々だが、その中でもひときわ異彩を放つのがナムコの『THE iDOLM@STER（アイドルマスター、以下アイマス）』だ。

アイマスは「アイドル育成ゲーム」というコンセプトや、使用されている絵柄から「萌え」の要素ばかりが注目されてしまっている。実際、プレイしたことがない読者の多くは、アイマスに対していわゆる「ギャルゲー」という印象を抱いているのではないだろうか。

しかし、このゲームを「萌え」だけで語るのは大きな間違いである。実際「萌え」だけを目当てにプレイしていたら、あっという間に「彼女たち」に痛い目にあわされるハズだ。そう、本物のアイドルよろしく（?）、カワイイのは見た目だけ。実は彼女たちのカワイイ仮面のウラには、攻略要素ガッチガチの硬派な面が隠されているのだ。

アイマスのプレイヤーたちの多くは、ゲームが進行するにつれ、1回のミスが命取りになる、激しい対戦の世界が存在していることに気づく。その二面性に気付いたら最後、二度と抜けられないスコアアタックの道をばく進することになるだろう。……と聞いて初めて興味を持った、またはプレイ経験はあるものの序盤で挫折してしまった読者の皆様、ちょいとご一読を。



プロデュースしている女の子と疑似スキンシップできるシーンもあるが、そればかりを期待していると…

アイマスで使用するカードは2種類！



「プロデューサーカード（右側）」と「ユニットカード（左側）」の2種類のカードを使用する。前者にはプレイヤーのステータス、後者にはプロデュースするユニット（1～3人）のステータスが表示される。プロデューサーのランクが上がるまでは、ソロユニット1組しかプロデュースできない。



ゼロから始める THE iD

とかく女は金がかかる生き物？

アイマスには「萌え」以外にもあるイメージがつきまとっている。それは「投資がかさむ」というものだ。ゲームのシステム上、プレイヤーに対する還元措置が行われないため、他のオンラインカードゲーム同様多少投資がかさむことは否定できない。またトップランカーの中には、すでに○万円以上をつぎ込んでいると思われる猛者も存在しており、そのことがさらに「投資がかさむ」という印象を強いものにしているようだ。

だが、スコアアタックに挑戦するプレイヤーの誰もが大金を投入しているわけではない。なるべく投資を抑えることを最優先にしながらも、全国ランキングの上位まで上り詰めるプレイヤーも存在する。むしろ勢いに任せたプレイを続け、途中で音を上げてしまうプレイヤーのほうが多いのが現状だ。財政状況悪化によりドロップアウト……とならないために、これから挑戦する読者には、あらかじめプレイ計画を立てておくことをオススメしたい。たとえば月に5千円を上限とするなら、週1～2回、1回あたり500円（3クレジット）を死守する。3クレジットを消費する間は、レッスン2回、オーディション1回というペースでゲームを進めよう（左図参照）。

ちなみにイチバン最初にプロデュースするキャラは、比較的長持ちさせやすい「菊地真」がオススメだ。

1プレイの流れ

morning



事務所にアイドルの女の子が出勤するところからスタート。彼女とあいさつを交わしていると社長が登場し、アイドルレポートを報告。必要があれば衣装や曲をチェンジする

audition



「アイドルランク」をアップさせるためには、オーディションでの勝利が必要だ

lesson



5種類の中から選択する。3つのジャンルからなる「イメージ」をアップさせよう

television



勝利するとTVに出演でき、その結果ファン数がアップ

communication



うまくコミュニケーションを取り「思い出」を作ろう

night

何も届かないコトもある



事務所に戻ると社長から「アイドルランク」報告が。「ランク」の変動はファンの数にかかっている。最後にファンからのプレゼントやファンレターが表示される（何もないときも）



「曲」の存在が大きいが音ゲーとは一線を画す

動作内容ではなく采配がキモ

アイマスにおいて、「曲」の存在は非常に重要だ。プロデュースする女の子たちに各種レッスンを積ませ、「ボーカル」「ダンス」「ビジュアル力」の3つからなるアイドルレベルをアップさせ、オーディションに合格させなければならない。

オーディション中の基本動作は、曲のリズムに合わせてタッチパネルを操作するというもので、基本的には「音楽ゲーム（以下音ゲー）」と言ってもよいだろう。だが、実際にプレイしてみるとわかるが、通常の「音ゲー」とは一線を画しているのだ。

従来の「音ゲー」は、練習量だけではなくプレイヤーの得手不得手で上達具合が左右されてしまうものが多い。だが、アイマスの場合は単純に「場数を踏んだもの勝ち」なのである。レッスンにしてもオーディションにしても、プレイヤーが要求される動作は従来の「音ゲー」よりも非常にシンプルで、練習を積みさえすればイヤでも上達してしまうものばかりだ（その前に挫折してしまうプレイヤーも存在するようだが）。

アイマスでは、むしろそれらの動作に対してどのような采配を行うかが重要なのだ。今女の子に必要なのはどのレッスンか見極めること、オーディションならプロデュースしている女の子のステータスだけではなく、審査員のコメント、ほかの出場者のアピール度合いなど、いろいろな要素に常に気を配ることが必要なのだ。



レッスンは全部で5種類。アイドルレポートを参考にしながら選ぶ



コミュニケーションをうまくとることによって「思い出」ができる



コミュニケーション終了後に、ボーナスレッスンが発生することも



オーディションの流れ

意気込み



参加するオーディションを選びエントリーが決まるとスタート。まず審査員へのアピールがあり成功すると女の子のテンションがUP（ほかの子が選ばれることも）

アドバイス



本番が始まる直前、女の子へアドバイスするのだが、これに成功すると審査員へのアピール同様女の子のテンションがUP、失敗するとDOWNしてしまう

審査は3回



オーディション中の審査は3回にわたって行われる。流行中のジャンル、審査員のコメント、ほかの出場者のアピール度合いなどを見ながら、各ジャンルのポイントをGETせよ

オーディション合格ならTV出演へ

思い出



コミュニケーション時に作った「思い出」は、オーディション中に使用する。すると「思い出」スロットが右から左へ回転開始。目押しでgoodを獲得できれば、全ジャンルの得点が大量に加点され、審査員の興味も回復する。ただし、badを止めてしまうと逆効果に

アイマス人気はこれからだ！

アイマスが全国のゲームセンターに本格導入されたのは、今年の7月。当初はプレイ方法に関する情報が圧倒的に不足していたため、ゲームのシステムを理解できずにいたプレイヤーが大多数だった。いくらプレイ回数を重ねても、何が悪くて失敗したのか自力では原因を特定しづらいうえ、見た目から期待される「萌え」なシチュエーションになかなかありつけないことに閉口し、早々と脱落するプレイヤーも珍しくなかった。

導入からしばらくたつと、ネットやゲーム攻略誌などから攻略情報が出回り始める。情報を得たことでプレイヤーたちのスキルが上がり、スコアアタックが盛り上がりを見せ始めるようになるが、スコアを重視するあまり、カンニングペーパーに頼りきったプレイを行うプレイヤーが続出。そのことが原因で、一部の掲示板ではプレイヤー間でプレイスタイルに関する論争が勃発したこともあった。良くも悪くも一部プレイヤー間で熱狂的な盛り上がりを見せる一方、地方を中心に早々と撤去を決めてしまう店舗もあったため、プレイヤー側の不安は尽きなかった。

現在では、CDやムックをはじめとするオフィシャルグッズの販売が積極的に行われている。ネットでの盛り上がりに同調するように、即完売してしまうほど大盛況だ。一方、10月末に「アイドルマスターはじめよう！　キャンペーン」という新規ユーザー獲得キャンペーンが開始されるなど、いまだ苦戦している要素も見られる。

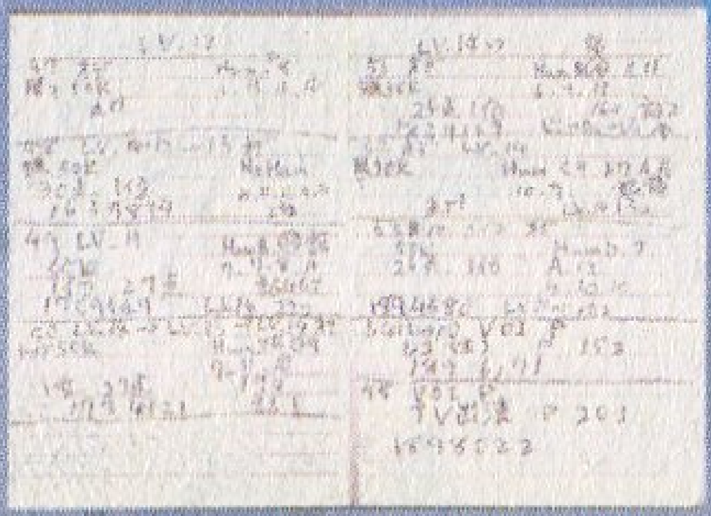
コミケなどにおける同人活動では、今後アイマス人気が高まっていくと期待される一方、アイマス自体の人気がいつまで続くかどうか不安視する向きもある。「アイドルマスター　はじめよう！キャンペーン」からの新規プレイヤーたちと、当初からのプレイヤーたちの両方をいかに引きつけていくか。ナムコの采配に注目だ。

携帯との絶妙な連動



携帯電話用のサービスもあるのだが、恐ろしいことにそちらへの勧誘は女の子から「携帯のメアド教えて下さい」というカタチで行われる。ちなみに女の子のお誘いメールに従ってプレイをするとパラメータプラス補正十朝の挨拶でテンションが下がらない「ワクテカ」状態に突入！

メモ取りまくり！



このように取ったメモを、帰宅後エクセルに入力するプレイヤーも多い

アイマスのシマに行くと、プレイヤーがメモを取っている場面に良く遭遇する。彼らがメモを取っている項目は今何週目か、ファン数、ランク、レベル、受けさせたレッスンおよび結果、身につけている衣装の組み合わせ、受けさせたオーディションおよび結果…と多岐にわたる

恋愛



お楽しみは最後の最後までおあずけだったというわけ



お別れコンサート終了後に2人きりになったと思ったら…



このユニットにおける最後の選択肢。慎重に選ぼう



普段はなかなか女の子になりきれない真の様子が…!?

なにせ相手はアイドル。それだけにみんな身持ちが固いのだが、実は中盤以降からうっすら恋愛要素も楽しめるようになる。だが、その前に挫折してしまうプレイヤーも多いようだ

お別れコンサート





ランクアップリミットまでに必要なファン数を獲得できなければ活動停止となる。その時に行うお別れコンサートの結果がプロデューサーランクに大きく影響する

激動の2005年を振り返る

ゲーム業界再編の行方

2004年までのゲーム業界再編の動き

97年	セガ・バンダイが経営統合計画
00年	タカラがコナミグループへ
01年	ハドソンがコナミグループへ
02年	元気がコナミグループへ
	スク・エニ合併発表
03年	セガとサミーの合併計画発表
	タカラがアトラスを傘下に
	スク・エニ設立
	ナムコがセガに合併申し入れ
	セガが全合併計画解消
	タカラがブロッコリーを子会社化
	サミーがセガを買収
04年	セガとサミーが経営統合

老舗メーカー同士の合併が一気に進んだ2005年。次々と巨大企業が生まれる中、新たな門出を迎えたメーカーも登場した。激動のゲーム業界の1年を振り返る

05年は、バンダイ&ナムコ、トミー&タカラ、スク・エニ&タイトーと、次々に巨大ゲームメーカーの合併が発表され、業界再編が一気に進んだ年となった。

今年の合併は、それぞれの長所を合体させ、相互補完関係を築きやすい組み合わせが目立った。これはゲームメーカーはゲームだけ作っていればよいという時代はとっくの昔に過ぎ去っており、ゲームを中心とした総合コンテンツ産業、さらにいえば、コンテンツ事業を含めた総合サービス産業を目指さなくてはならないという要求がなされる時代への対応である。

先陣を切るXbox360に続き、続々新ハードがお目見えする06年を前に、業界再編の動きをまとめてみた。

3月		4月	
2005年3月31日	2005年3月31日	2005年4月25日	2005年4月27日
NEWS ドワンゴがチュンソフトを子会社化	NEWS 元気がコナミとの資本提携を解消	NEWS コナミ、タカラ株を全株売却し資本提携を解消	NEWS コナミ、ハドソンを連結子会社に

序盤の主役はコナミ 提携関係の整理が進む

あのチュンソフトが、モバイルサービス大手のドワンゴの子会社となったことから始まった05年の業界再編。これは、今をときめく携帯業界が、チュンソフトの資産、ノウハウを狙ったもので、非常に論理的な動きだった。しかも、有名どころとはいえ、会社規模の小さいディベロッパーであるチュンソフトが対象だったということで、この子会社化については、それほどの驚きはない。

しかし、同時に始まった一連のコナミの動きは、ユーザーからすればかなりの驚きを伴った。『首都高バトル』『剣豪』などの元気、そして玩具大手タカラとの資本提携を一気に解消し、その後ハドソンを子会社としたのだ。

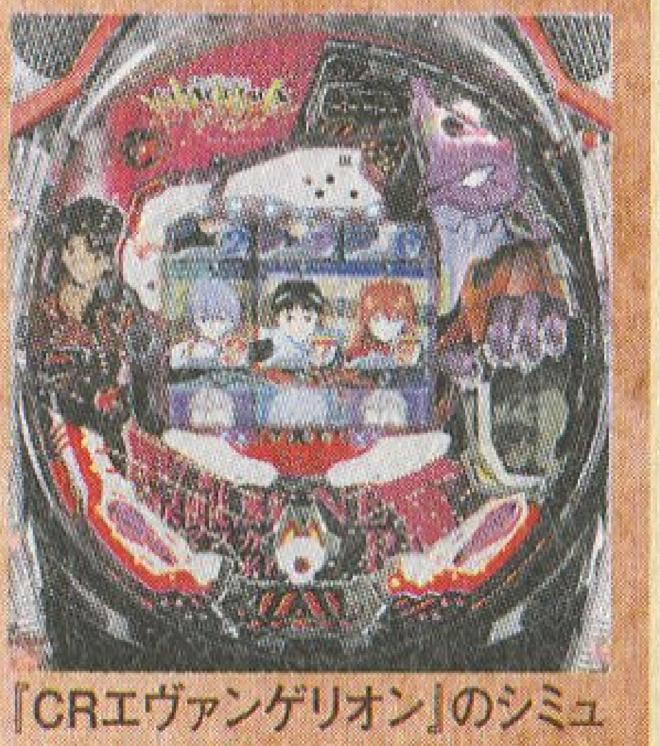
素人目には「何ともったいない」と見えてしまう提携解消だが、資本提携に効果が見られなかったことが原因という、しごくまっとうな理由による解消であるもよう。特に、タカラはコナミグループ内のお荷物的存在になっており、両者は対立していた。コナミにすれば、膿を出した、ということだろう。同時に、ハドソンの子会社化というより堅実な手を打ってきたこととあわせて、これまでの拡大・多角路線を見直し、健全経営を目指したのである。事実、コナミの株価は6月から上昇を続けた。

コナミが所有していたタカラ株は、以前より提携関係にあった携帯コンテンツなどを配信するインデックス社へ売却され、インデックスがタカラの筆頭株主となった。

2005/2/15 OTHER NEWS

D3パブリッシャーがフィールズ傘下に

2月、D3パブリッシャーはパチンコ・パチスロの販売・開発会社フィールズの子会社となった。フィールズが使用権を所有するキャラクターコンテンツのゲームソフト展開が主な狙いとのこと。



『CRエヴァンゲリオン』のシミュレータを早速PS2で発売した



パチンコ・パチスロ業界と ゲーム業界の深い関係

現在、多くのゲームメーカーや制作会社がパチンコ、パチスロのソフト部分を制作している。サミーやアルゼなど、元からゲーム業界に近かったパチスロ大手は、すでに買収など、ゲーム業界と深い関係を築いている。

それに対して、パチンコメーカーは少々疎遠だ。確かに、『海物語』の三洋はアイレムのソフトなしには語れないし、テクモのソフトを使用するメーカーは多い。だが、SANKYOや平和など大手がゲームメーカーと買収や提携など、本当に深い意味での関係を築く計画があるという話はめったに聞かない。これは逆に疑問だ。06年における再編の主役は、これら大手パチンコメーカーになるかもしれない。

5月		8月	9月
2005年5月2日	2005年5月13日	2005年8月22日	2005年9月29日
NEWS バンダイナムコの経営統合発表	NEWS トミーとタカラ合併を発表	NEWS スク・エニ タイトーの買収を発表	NEWS バンダイナムコホールディングス設立

超大物同士が次々と合併・買収を発表

5月は、業界再編という視点からいえば、今年一番の見せ場だった。まず、いきなりバンダイとナムコの経営統合。そして5月中旬には、コナミとたもとを分かったタカラが、今度はトミーとの合併を発表した。この合併に至るまでの準備期間は、コナミがタカラ株を売却した直後からの約2週間とのこと。公式には否定しているが、タカラ・トミーの話がすさまじいスピードで進んだのも、バンダイナムコに影響されてのことである可能性はあるだろう。これに対抗するかのように、8月にはスク・エニがタイトーの買収を発表。これにより、コンシューマ、アーケード双方の開発能力と強力なキャラクターコンテンツを持つ巨大ゲームメーカーが、スク・エニ＆タイトー・セガサミー・バンダイナムコと3社となった。

こうなると、気になるのはコナミを含む残る大物メーカー数社だ。今のところ、憶測の域を超える合併話は出ていない。だが、前述3社や、タカラ・トミーが合併によって巨大複合メーカーとなった今、うかうかとはしていられない。06年に更なる合併が発生する可能性は十分にあると言えるのだ。

2005/10/1 OTHER NEWS

AQインタラクティブ 荒波の真中へ出発

大規模な統合合併が繰り広げられ、どのメーカーも生き残りに必死なこのご時世に、突如立ち上がったメーカーがある。過去にセガなどで社長を務めた中山隼雄氏率いる「AQインタラクティブ」だ。傘下に、『ヨッシーの万有引力』(任天堂) などのアートゥーン。『Drag on Dragoon』(スク・エニ) などのキャビア、『Lost Odyssey』(Microsoft) などのフィールプラスと、実績ある3つのディベロッパーを内包するメーカーだ。その気概にエールを送りたい。



キャビアの『Drag on Dragoon』などが代表作

更なる合併か 異業種との関係強化か



スク・エニは、ネットの発達によりユーザーが配信側に回るという認識を強調している。メーカーであることにアグラをかいている時代ではないという危機感を持っており、それに対応するために、ゲームとは関係のない企業との提携なども考えているという。ユーザーが配信側に回るという現象は、すでにネットゲームなどで起こっている。ネットゲーム事業の強化は、これからの時代に対応するひとつの答えであるだろう。また、ゲーム以外の分野に、ゲームのノウハウを武器に挑戦する機会が増えることもあり得る。来年は、ゲームメーカー同士のみならず、今年以上にあっと驚く企業合併が起こるのかもしれない。

ゲーム批評

2006. Jan. Vol66

CONTENTS

特集 **Xbox360 今度こそイケるぞ？** 3

ゼロから始める『THE iDOL M@STER』 28

ゲーム業界再編の行方 32

ゲームメディア時評 36

代替現実ゲームの未来 44

オンラインゲームはアイテム課金が主流に!? 48

ゲームなお仕事 52

ゲーム有害論に踊る人々 56

ゲーム有害説有害論 59

大ヒット作の18禁への移植はエイポックメイキングとなるか 62

ゲームソフト批評 83

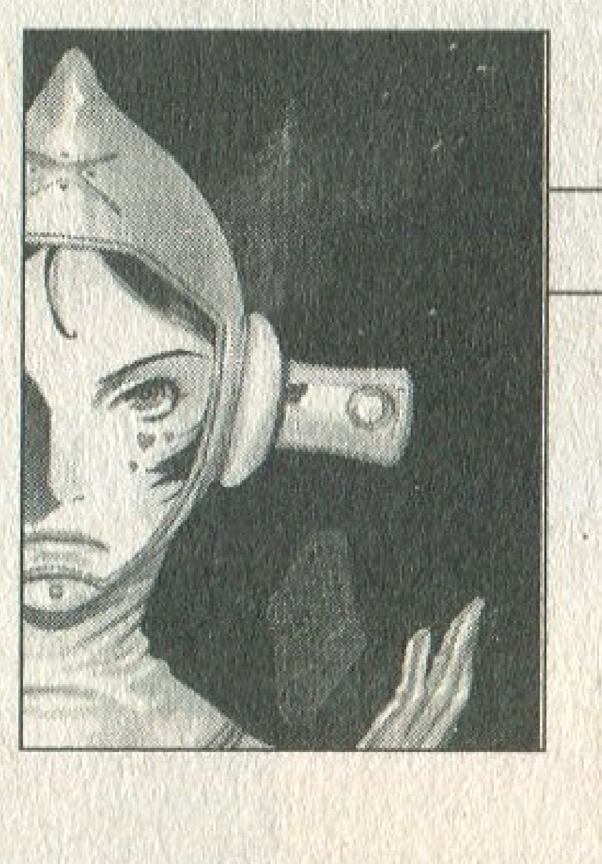
84『ファイプロ リターンズ』
86『ラプソディア』
88『アーバンレイン』
90『レーシングゲーム「注意!!!!」』
92『クリティカル ベロシティ』
94『コード・エイジ コマンダーズ～継ぐ者 継がれる者～』
96『ワンダと巨像』
98『ビューティフル ジョー　バトルカーニバル』
100『突撃!!ファミコンウォーズ』
102『スクリューブレイカー　轟振どりるれろ』
104『通勤ヒトフデ』
106『福福の島』
108『研修医 天堂独太 2 ～命の天秤～』
110『赤ちゃんはどこからくるの？』

先行ゲームソフト批評

111『餓狼伝Breakblow』
112『ゴッド・オブ・ウォー』

連載・コラム

51 ゲーム淑女録
54 名越武芸帖
56 食を削ってＴＯＹまみれ
58 有明へＧＯ！
65 ゲーム業界裏事情
66 日本橋定点観測
67 ただいま営業中
68 ゲーム紫電房
69 ゲーマーズケースブック
70 美少女ゲーム血風録
114“現場”は燃えているか ～最前線クリエイターに聞く～
122読者あっての本ですから



「悪趣味ゲーム紀行」「ゲームショップで語れ場」「すべてはネトゲのためにネトゲはすべてのために」はお休みさせていただきます。

COVER ILLUSTRATION　緒方剛志

ハード略称

PS:プレイステーション
PS2:プレイステーション2
PSP：PSP
DC:ドリームキャスト
SS:セガサターン
XBOX:XBOX
GC:ゲームキューブ
N64:ニンテンドウ64
SFC:スーパーファミコン
FC:ファミコン
GB:ゲームボーイ
GBA:GBアドバンス
DS:ニンテンドーDS
WS:ワンダースワン
NG:ネオジオ
NGP:ネオジオポケット
PC:パソコン
AC:アーケード

ジャンル略称

RPG:ロールプレイング
ARPG:アクションRPG
SRPG:シミュレーションRPG
SLG:シミュレーション
AVG:アドベンチャー
STG:シューティング
3DSTG:3Dシューティング
ACG:アクション
格闘:格闘アクション
ETC:その他

面白くて少しためになるゲーム界のトピックス

ゲームメディア時評

9月15日〜11月15日

スクエニ和田社長、「FFがテーマのネットオークションを展開」

(9月27日　読売新聞)スクウェア・エニックスの和田洋一社長は、これまでのゲーム機向けソフト依存から、インターネットや携帯電話などネットワーク向けコンテンツ製作に力点を置くとの考えを示し、その中で『FF』がテーマのオークションなどのコンテンツ展開を例として挙げた。ただし、『FF』のレアアイテムを出品して売り上げ倍増を見込むということではないらしい。さらに今後、国境を越えたゲーム業界再編の可能性を示唆し、スクエニ自体もとくに欧米などでは、積極的にM&Aを行っていくとの見解を示した。しかし、これ以上会社名を羅列するというわけではなさそうだが。

京都銀行が任天堂社員に給与二重払い「振り込み手続きを厳密に」

(9月23日　サンスポ)京都銀行は、任天堂からの誤ったデータに基づいて9月22日、従業員2200人分の給与を二重に振り込んでいた。総額は約5億4000万円。過払い分は、22日中に全額回収された。原因は、任天堂が20日に給与振り込みに関するデータを誤って二重に送信したため。2回分の給与が各金融機関に振り込まれてしまった。任天堂はこれまで2回に渡って給与を振り込んだことがなかったことから、不審に思った京都銀行が任天堂に連絡し、データ送信の間違いに気づき、取り消し手続きを依頼したとのこと。一瞬でも給与を2回分も払えてしまう任天堂の資金力には感服。ついでに、クラブニンテンドーのポイント2倍キャンペーンも希望。

韓国人留学生、同居していた友人のIDでアイテム泥棒

(10月25日　ZAKZAK)京都府警ハイテク犯罪対策室は、友人のIDを無断使用して、インターネットの人気オンラインゲームに接続した不正アクセス禁止法違反の疑いで、京都市下京区の韓国人留学生(23)を書類送検した。この留学生は昨年10月6日、京都市内のインターネットカフェで、以前同居していた友人男子学生(21)のIDなどを使用し、3回に渡りオンラインゲームのサイトにアクセスし、同友人が使用していた弓や鎧などのアイテム、計24点を盗んだ。アイテムの譲渡先が韓国のメールアドレスだったことから、この留学生の仕業と判明した。弓や鎧がメールで送れるのに、書類送検には1年もかかる。

任天堂株価動向

ゲームボーイミクロで株価上昇

新型携帯ゲーム機として期待されたDS発売も、CGの不振などの不利材料を払拭する起爆剤には至らず、今年前期中の株価は低迷していた。任天堂の株価に動きが見えたのは、9月13日のゲームボーイミクロ発売前後。このタイミングを境にして、任天堂の株価は急上昇する。同じ頃には、東京ゲームショウも開催されていたが、来春予定のレボリューションは出展されることなく、ここでの任天堂サードパーティも、GCやアドバンス、DSゲームを出品したに過ぎない。携帯ゲーム機、しかもただのマイナーチェンジとも言えるゲームボーイミクロが大ヒットしたことによって、任天堂の株価は息を吹き返したようだ。後は、来春のレボリューション発売によって、どのような値動きを見せるかに関心が集まるだろう。ただし、任天堂の評価は、新ハード云々よ

ジャーナリストの草薙厚子氏、「心の問題ではなく、脳の問題」

（週刊現代11／26号）少年犯罪ジャーナリストで、「ゲーム脳」伝道者でもある草薙厚子氏と児童精神科医で京都大学医学部教授の十一元三氏が対談。神戸少年Aや毒薬女子高生など、少年少女による重大事件には、「アスペルガー障害」という先天性の病気が関係していると指摘。「普通の子」の中に潜む病理的現象を検証している。このアスペルガー患者は、軽度も含めて人口の約1％存在し、けっして珍しいものではなく、理系の研究者には多いらしい。両氏は病名も含めた少年犯罪の情報開示こそ必要と説くが、一方ではアスペルガー＝犯罪は短絡的だと警告する。あれほど少年犯罪と前頭前野の「ゲーム脳」の関連を論じていた草薙氏の次の標的は、海馬の「脳の病気」だった。

タカラとガンホーが提携。チョロQやリカちゃんがオンラインゲーム化

（10月24日　朝日新聞）玩具大手のタカラが、『ラグナロクオンライン』のガンホー・オンライン・エンターテインメントと業務提携すると発表。「チョロQ」のレーシングゲームや、「リカちゃん」のネット利用が考えられる。タカラは、来年3月にはトミーとの経営統合を控えており、倍増するキャラクターの有効活用の必要に迫られている。また、すでに120万人の会員を抱えるガンホーも低年齢層の取り込みに躍起で、互いの利害が一致したのだろう。

電車男、「人と話すより一人でゲームをするほうが楽しくて・・・」

（テレビドラマ『電車男』公式HP掲示板）私の趣味のバイクもジェットスキーもゲームも一人で出来て、人と話をする必要ないので。そんな電車男が勇気を振絞り、告白した最終回は涙、涙でした。ジェット好きか、おまいはヲタには眩しすぎる香具師だな。乙。

りも、現行ハードの対応ソフトが堅実に売れているという安心感によって支えられていることを付け加えておきたい。

マイクロソフト株価動向 Xbox360への期待は大きいが

マイクロソフトの株価自体におけるXboxや関連ゲームの大きな影響はほとんど見られないと思われる。世界市場を独占しているウインドウズXPや、その他PC関連事業によって支えられているからだ。その中でも、やはりアメリカ企業の常として、大きな商いチャンスはまさにXbox360が発売されるクリスマス・シーズ

ネットで見つけた あんなウワサ こんなウワサ

これも電車男の影響か!?（笑）現役アイドルはROエミュ鯖の管理人！

元グラビアクィーンの眞鍋か○りが「ブログの女王」と呼ばれるようになって久しい。中川翔子ことしょこたんは、何時の間にかヲタ向け路線に変更。自身のブログでいかにもな言葉たちを使いこなし、ファンの数を大幅に増やした。いずれもネットを上手く利用することで、自身の人気アップを図った好例だ。だが、ヘタにネットに関するスキルがありすぎて、大ひんしゅくを喰らっている例もある。なんと、ジャニー○に所属するれっきとしたアイドルが、日本最大規模のROのエミュ鯖「ロマリ○オンライン」を運営、しかも、BOTer！だった（らしい）。管理人のプロフを見てみると、イヤにカワイイ顔した写真とともに「○ステに出たことあるよ」などという一文が。検証を行ったサイトによると、そのプロフに書いてあるカラダのサイズと、疑惑のかかっているアイドルのカラダのサイズがピッタリ一致しているそうだ。しかも、アイドル雑誌で「パソコンが得意で、自分でプログラム組んでオンラインゲームを作っている」と発言した記事も見つかっている……。今後、問題がどのように発展していくかわからないが、やはり何事もほどほどがイチバンのようだ。



コード・エイジ　コマンダーズ（電撃11／25）

「お父さん、姿、変わりすぎですって」

ＰＳ２、コミック、ケータイと3方面展開の「コード・エイジ・プロジェクト」のプロジェクト・プロデューサー直良有祐氏とＰＳ２『コード・エイジ・コマンダーズ』ディレクター坂鼻利幸氏が対談。作品中の「ウォーヘッド」の進化設定の例として、主人公ジーンとアリーズの父、アルヴィン博士の進化した姿について語った。スタッフ内での「巨大化してたら面白い」という単純な会話から、巨大砲台の姿になったという。いまどきのゲームで巨大化するのも、変形するのも珍しいことではないが、ここでのポイントは「お父さん」なのだ。



ムシキング（ドリマガ11月号）

「マグロカードでサンマとバトルだー！」とやってもねぇ（笑）

お子様に大人気『ムシキング』の生みの親、セガ・ムシキングチーム代表植村比呂志氏の発言。当時、解散の危機にあったアミューズメント向け商品の開発チーム。初めてビデオゲームを手がけた。手元にあるのは、虫や魚などの癒し系の素材ばかりだった。実在の虫にこだわった。最初の夏で人気は終わると思われていた。ヒットしなかったらチームは終わり。ヒザを震わせながら子どもたちを見つめた。ゲーム業界のプロジェクトＸは、マグロよりカブトムシを選択したことが、もっとも大きな勝因だった。



ポケモン不思議のダンジョン（ファミ通10／28）

「ゲームはお店で買うときから始まっている」

任天堂の宮本茂氏、ポケモン社長の石原恒和氏、チュンソフト社長の中村光一氏が対談。パッケージを選ぶ時点でプレイヤーのゲームは始まり、その後も友達と通信ケーブルを使ってコミュニケーションを取ることで、ゲームの枠が広がるようにしたかった。宮本氏が最初の『ポケモン』の時に思いついたコピーは、連綿と『ポケモン』シリーズに受け継がれている。宮本氏にとっては、お店も重要なゲームシステムのひとつだったのだ。これまでは『ポケモン』を両方買ってしまっていた人、これからはどちらかだけを買うようにしよう。

ン。マイクロソフトの株価も、このタイミングに向けて大きく弧を描いている。ほとんど垂直上昇のイメージもあるが、やはりこれはＸｂｏｘ３６０というより、ｉＰｏｄなどの世界的ヒットと、その関連商品であるＰＣの出荷がピークを迎えることが原因だろう。もちろん、マイクロソフトとしてはＸｂｏｘ３６０を欧米だけではなく、アジア圏も含めた世界戦略の一端として位置づけていることから、将来的には株価への顕著な影響が見られる日も来るかもしれない。それが株価下落という形で、という可能性もあるのだが。

スクウェア・エニックス株価動向

合併効果で 波は穏やかになったが

旧エニックスの宿願であった複数大作ソフトのラインナップは、スクウエアとの合併によって達成された。これでかつての『ドラクエ』の有りなしで株価が大きく揺らぐ危険性は減ったわけだが、反面どんどん膨らむ開発費によるリスクはこれまで以上に増大。今期も、『ＦＦアドベントチルドレン』の売り上げ自体は堅調であるにも関わらず、利益が

「オレとオマエとちはやぶる」

（電撃10/28　アイマスプロデューサー虎の穴）

「オレの場合、長時間連続してこのゲームをプレイしないことにしている。なぜなら、オーディションのたびに胃がキリキリしまくるからだ！　たしかに緊張するんですけど、そのぶん合格できたときのうれしさったらないですよ。まぁ、最近は気難しさ炸裂な千早をプロデュースしているので、オーディション以外でもキリキリしてますが。朝のあいさつでそんなにテンション落とさないで！」記事担当の青井野郎氏が『アイドルマスター』プレイ時における胃腸の状態を報告している。ゲーセンで胃を押さえながらアイマスをプレイしている光景が、今後全国でも広がる模様。

「にゃうん」は気持ちをこめて演じた「きゃふぅーん」にも意味を持たせせた

（ドリマガ10月号　サクラ大戦V）

すでに9年も続く隠れたロングラン・ミュージカル、『サクラ大戦スーパー歌謡ショウ』。その舞台に登場する「リトルリップシアターの顔」ワンペアの杏里役、本名陽子とプラム役、麻生かほ里にインタビュー。「にゃうん」のバリエーションを、気持ちを込めて演じ分け、「にゃうん」で自身の壁も乗り越えたという本名。「きゃふぅーん」でキャラの性格を表現し、今後はバリエーションにもいろいろな意味合いを持たせていきたいという麻生。今後、「にゃうん」と「きゃふぅーん」を聞くときには、彼女たちの職人技と、それぞれの言葉の意味する部分に耳をすませながら鑑賞しよう。

圧迫されたのもハードの世代交代による開発費用の膨らみによるものだった。さらに今年は、タイトーの連結子会社化によって、さらに所帯が大きくなっていく。任天堂やマイクロソフトなどのような、ハードメーカーではないため、まさに発売する商品ひとつひとつの結果が、すべてを左右しかねないため、莫大な開発費用をかけてソフトを作り続けることが使命であるトップメーカーとしてのスクエニのリスクは、これまで以上に厳しいものになるかもしれない。波が一見穏やかに見えるだけに、そこに隠された危険には、くれぐれも注意しながら投資していく必要があるかも。

ゲーム雑誌　よもやま話し

サクラの声優はみんな神様らしい

（ドリマガ10月号　中川翔子のデリケートにゲームして）『サクラ大戦』の女の子たち全員が、大神一郎と結婚したという意味ではない。中川翔子（通称：しょこたん）が、『サクラ大戦スーパー歌謡ショウ』の鑑賞後に総合プロデューサーの広井王子氏と緊張気味に対談し、「声優さんなのに、歌って踊って殺陣もやるなんて」と大感動。『サクラ大戦』を使ったセリフの練習法を広井氏に誉められて、いつかは自分も神の仲間入り（『サクラ大戦』レギュラーの座）という野望に目覚めたしょこたんであった。



妹キャラともキスができるらしい

（ファミ通11/4　ゲーム業界気になる噂）エンターブレインから発売される恋愛シミュレーション『キスミス』。キスが題材の本作の公式ＨＰでは、魅力的なキャラクター達のイラストが公開されている。その最後のキャラが、「？？？」と表示されていることから疑惑は生まれた。噂の真相を聞かれたエンターブレインの宣伝部は、「言えるわけないでしょ!!　ナイショです!!」とベタな否定。わかりやすい反応に期待感は高まり、真相度も70％の高確率をマーク。

主要3誌掲載傾向

（全体に対するとりあげたページ数の割合から集計）

電撃プレイステーション		
1	機動戦士ガンダムSEED	4.0%
2	ワンダと巨像	3.0%
3	テイルズ　オブ　レジェンディア	2.1%
3	フロントミッション　オンライン	2.1%
4	幻想水滸伝V	1.8%
4	ソウルキャリバーⅢ	1.8%
4	ラプソディア	1.8%
4	コード・エイジ　コマンダーズ	1.8%
4	ダージュ オブ ケルベロス -ファイナルファンタジーⅣ-	1.8%
4	真・三國無双4　猛将伝	1.8%

ファミ通		
1	ワンダと巨像	2.3%
2	真・三國無双4 猛将伝	1.1%
2	アーバンレイン	1.1%
3	コード・エイジ コマンダーズ	1.0%
3	スーパーロボット大戦J	1.0%
3	FF11 オンライン	1.0%
3	忍道	1.0%
3	スーパーマリオ	1.0%
3	ドラゴンボールZ スパーキング!	1.0%
3	ローグギャラクシー	1.0%

オリジナル作品の底上げでゲーム業界活性化を図りたい老舗誌

シリーズ作品以外の不振によるゲーム業界全体の危機的状況がもはや彼岸の火事ではなくなったのか、1位の『ワンダと巨像』をはじめとしたオリジナル作品が目立っている。ただし、総合誌の宿命か、掲載するタイトル数が膨大過ぎるために3位以下はまったく差がない。「殿堂入り」ゲームが上位に名前を連ねるという雑誌自体のシステムにも原因はあるが。

電撃=カドカワとキャラ寄りの狭間で『ワンダと巨像』が大健闘

「ガンダム」一押し！　という姿勢は、かえって気持ちの良いくらい。その他のタイトルも、ほとんどはキャラ人気の高い作品をチョイスするのが電撃流。その代わりシリーズ物に比重を多く割く運命は免れないようだ。その中でも、『ワンダと巨像』が2位に付けたのは、やはりPS2専門誌としての意地だろうか。

次世代機情報がメインだが、ソフト面では『ワンダと巨像』に期待

期間中のほとんどのゲーム誌では、PS3、レボリューション、Xbox360など次世代機に関心が集まった。やはりハードの進化は、メーカー、ユーザー、メディアのどの立場にあっても、最重要事項だろう。そのあおりをくった形で、既存ハードのタイトルの扱いに関しては、どの雑誌でも割けるページに限りがあり、一部突出した作品以外は、どんぐりの背比べ状態だったことも否めない。

しかし、ランキングを見る限り、そんな新ハード一色状態の中であっても、それぞれの誌面のカラーをアピールしようとする苦心の跡は見えてくる。老舗ゲーム誌であり、「殿堂入り」認定で販売店への大きな影響力を誇るファミ通のランキングには、ゲーム業界の旗印としてのプライドが見て取れる。また、PS2の専門誌としてファミ通グループを脅かす電撃PSのそれは、まさにメーカーとユーザー双方の期待度が反映されている。さらに、あくまでもユーザーありきの姿勢を堅持するドリマガは、その誌名とは関係なく、あらゆるハードにおける、ある意味熱いムーブメントを志向しているかに見える。このように各誌がそれぞれ特色のあるゲームを推している中で、ゲーム性よりもキャラ萌え優先のドリマガは別として、PS2『ワンダと巨像』の注目度はダントツだった。一部マニアや識者からは名作ゲームと呼ばれながらも、セールス的にはあまりパッとしなかった『ICO』の製作チームが創った完全オリジナ



ドリマガ		
1	サクラ大戦V ～さらば愛しき人よ～	8.3%
2	キングダム ハーツⅡ	2.3%
3	ファイナルファンタジーⅦ アドベン	1.9%
4	ト チルドレン	1.7%
5	デッド オア アライブ4	1.5%
6	逆転裁判 蘇る逆転	1.3%
7	戦神 -いくさがみ-	1.3%
8	ランブルローズ ダブルエックス	0.8%
8	新世紀エヴァンゲリオン	0.8%
8	コード・エイジ コマンダーズ	0.8%

『サクラ』が圧倒的な優位を占める独自路線のアキバ系総合誌

他の2誌とは、まるで異なるランキング。『サクラ大戦V』の極端に突出した扱いは、まさに本誌の独壇場だろう。他にも『DOR4』や『ランブルローズXX』など、その志向する部分はかなりあからさまだ。またメーカー的にも、スクエニ好きな一面が垣間見られるのはほほえましい限り。ある意味、一番読者寄りな雑誌かもしれない。

タッチジェネレーションで台数を伸ばしたDSと、映画で好調なアメリカのPSP

(週刊ファミ通11/4、11/11 浜村通信)ファミ通の浜村弘一氏が、今後の携帯ゲーム市場についての展望を述べた。販売台数でPSを逆転したDSの秘策「タッチジェネレーション」を検証。ゲームを卒業した人たちに向けたタッチジェネレーションの意義がもたらした成果に喜ぶ。また、アメリカでDSを急追するPSPの人気をUMDによる映画タイトルの充実に読み解く。ただしDSで期待する新作がほとんどシリーズ作品で、PSPは映画頼みとは、少々、うすら寒いような気もするのだが。

ルのアクションゲーム。今回も、けっして万人向けとは思えないこの作品に、各誌は徹底的にこだわったように見える。これは、「大作RPGやシリーズ物以外は売れない」と切り捨てる現状を、『ワンダと巨像』が変革していくタイトルになるかもしれないという、メーカー、ユーザー、そしてメディアも含めたゲーム業界全体の期待の表出だろうか。

「次世代ゲーム機に関する国勢調査」で見えてくるXbox360

(週刊ファミ通10/28)読者アンケートによって、Xbox360の現状があからさまになった。単純にユーザーサイドから見た360とは、「価格が高い」従って「欲しくない」ハードだということ。ここまで明確にユーザーからそっぽを向かれた結果を、誌面で堂々と公開するとは驚き。ラインナップに対するユーザーの期待感もかなり薄で、今後の360の購入ポイントは、まさに価格とタイトルに尽きる。さらに、着せ替えできるフェイスプレートや大々的に発表した大物ゲームなど、メーカーサイドがプッシュした要素は、すべて否定されてしまったのだ。果たしてこの残酷な結果に対して、Xbox360陣営はどんな対抗策を打ち出せるのだろうか。



2ch内のゲームに関する話題をチェキラ！

ここのところ「2ちゃんねる」で注目を集めている話題といえばやはり「のまネコ問題」だろう。2ちゃんねらー達とa○exが攻防を繰り広げる中で、av○xのインスパイヤ疑惑が次々と浮上。その中の一つが大○愛の「プラネ○リウム」だ。FFXのテーマ曲であるRIKKIの「素敵だね」と曲はおろかPVまでソックリと大騒ぎに。仮に千歩くらい譲って曲の方はビミョーという判定を下すにしても、PVの方は逃げようがない気がするのだが……。みなさんはどう思いました？

「のまネコ問題」はいつまで続くのか…



次の話題。とある外人さんがスーパーマリオRPGの「ハナちゃんの森」の曲に自作の詞をつけて歌い上げ、映画「メトロポリス」のワンシーンとあわせたフラッシュを公開。それを2ちゃんねらーの誰かが発見し、たちまち祭りに発展する。歌の一部がそうと聴こえるとのことから「VIP先生」と命名されたこのフラッシュ、映画の奇妙なシーンと淡々とした歌が無限ループするのだが、異常に中毒性が高い。筆者も一時期は「スーパーマリオR・P・G♪」と一日中口ずさんでいたものだ。

最後に、ゲーム批評編集部が独断と偏見で選んだ家庭用ゲーム系板のスレッドランキングを。PS3に関するスレッドがあまり盛り上がっていなかったのが気になります……。大丈夫か？

独断と偏見で選んだ 2ch家ゲー系板スレッドランキング

1	何の板かわからない人→ @家庭用シミュレーションRPG(仮)
2	νガンダム死ね @家ゲーRPG攻略(仮)
3	folded ついたので000に蹴りいれました @家庭用ゲーム攻略板
4	ゲームでまちがった知識について語り合うスレ @ゲームサロン
5	ソニー「2015年までPS3でゲーム市場を支配したい」 @家庭用ゲーム(盛り上がっていないのが悲しい)
6	タイトルがよく間違われるゲーム @ゲームサロン
7	バイオハザードで一番ブサイクなモンスターは？ @家庭用アクションゲーム攻略
8	ボスの攻略法だけで何のゲームか当てるスレ その2 @家庭用ゲーム攻略板
9	一度でいいから言ってみたいゲームのセリフ @ゲームサロン
10	自分の人生で最も経験値が大きいイベント @家ゲーRPG(仮称)

今号のナイスフラッシュ



スーパーマリオRPGのハナちゃんの森のテーマに勝手に歌詞を付けて歌ったもの＋メトロポリスのワンシーンからなるフラッシュが大流行。空耳で聞こえる歌詞から「vip先生」と命名される

コミック誌でのゲームのお話

「週刊少年ジャンプ」の公式サイトでは、PS2本体と「ローグギャラクシー」のセットを150名、ソフトのみを540名、計640名にプレゼントと、超太っ腹なキャンペーンを実施中（ただし〆切は11月30日でした）。もちろん、原稿書きながらちゃっかり応募しておいた。当たったらゲー批の読プレに回すか……。



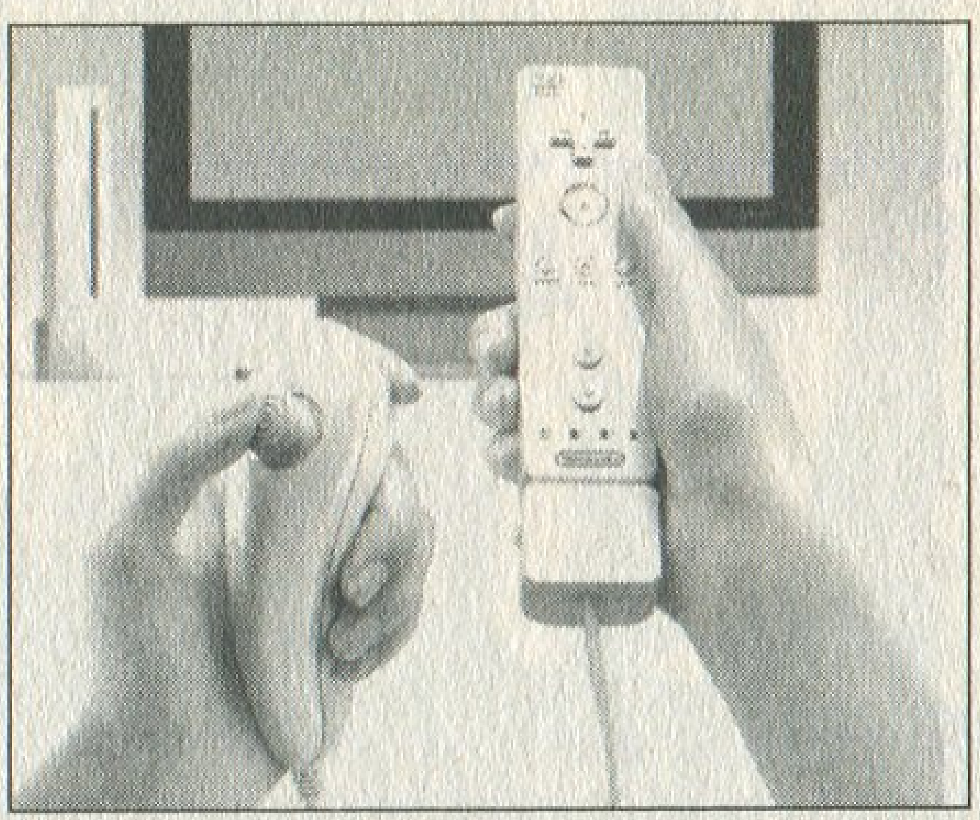
少年向けコミック誌はゲームの記事にも力を入れているので、ぜひチェキしておきたいものだ

1分でわかる! 今号のゲーム業界の動き

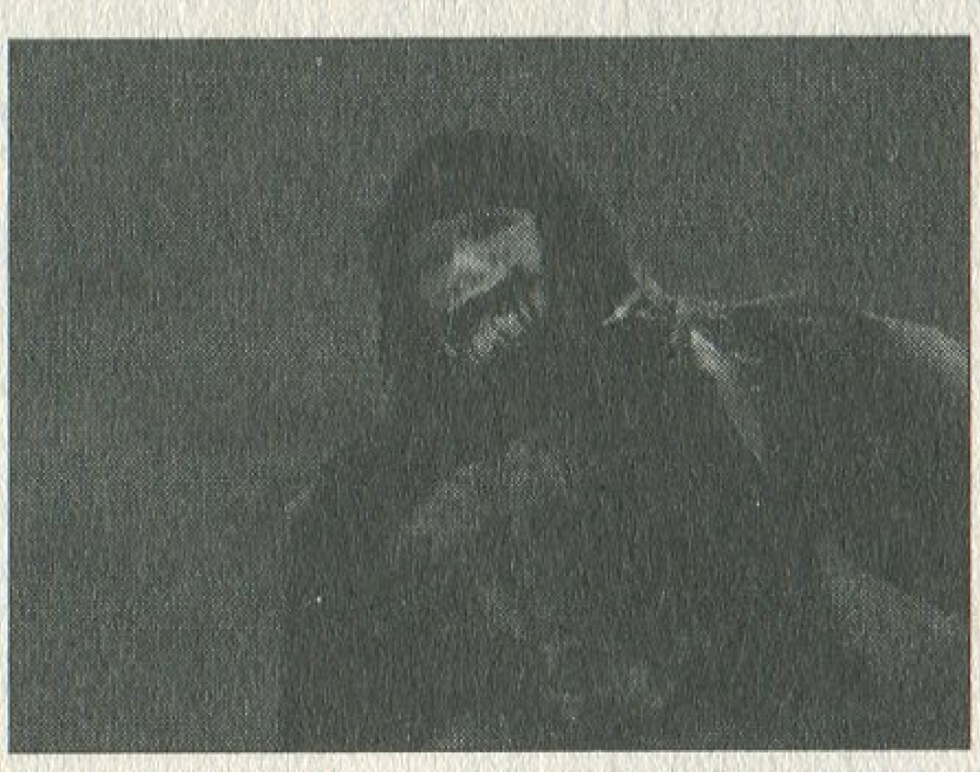
05年9月～05年11月

今号で扱った時期のゲーム業界の動きをウキウキウォッチング!

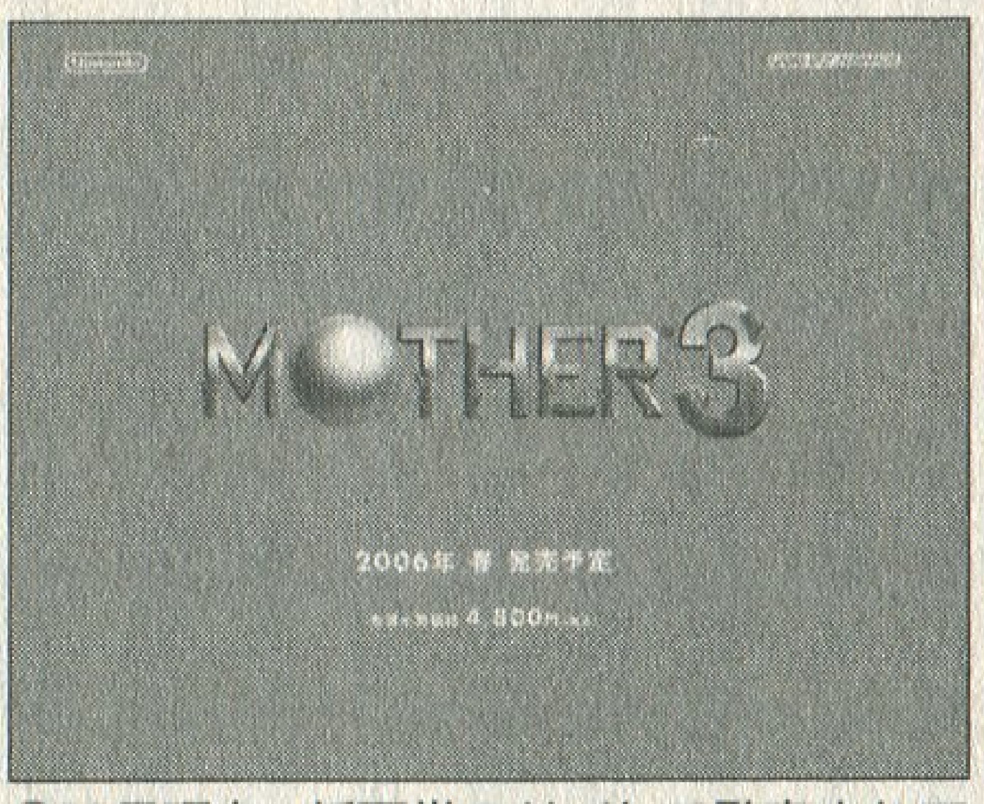
9/16	東京ゲームショウ2005開幕。同時開催の基調講演にてRevolutionのコントローラが発表される。…①
28	PSPソフト『バウンティ ハウンズ』(ナムコ)の発売日が「未定」に。
10/5	「ニンテンドーＤＳカンファレンス2005秋」開催。年末～来期に発売されるＤＳソフトのラインアップを公開。
7	ＰＳＰを標的としたトロイの木馬型ウィルスの存在が明らかに。無認可ツールの使用によって感染。
8	東京・銀座ソニービルにて、「PlayStation Spot」1号機が実験稼動開始。
11	ＰＳ２ソフト『ＳＩＲＥＮ』をベースにした映画「サイレン FORBIDDEN SIREN」の制作が発表される…②
14	米Electronic Artsがスティーブン・スピルバーグ監督とのオリジナルゲーム共同開発を発表。３本が製作され、全世界で発売される見込み。
17	ガンホー、ゲームアーツの株を追加取得、連結子会社化へ
19	東京都、「テレビゲームと子どもに関する協議会」を開催。
24	タカラがブロッコリーの株式19.5%をガンホーに売却
27	第9回CESA GAME AWARDS授賞式開催。ＰＳ２『ドラゴンクエストⅧ』が最優秀賞に
11/1	タカラ、所有するブロッコリーの全株式を譲渡。ガンホーが筆頭株主に。
2	東京・青山に「Xbox 360 LOUNGE」オープン。１月15日まで
8	任天堂、GBAソフト『MOTHER 3』が06年春に発売と発表。…③
12	「GAMES JAPAN FESTA 2005 in OSAKA」開催。13日まで。
14	ドワンゴがスパイクを子会社化と発表。



①完全に“脱ゲーム機”なデザインが話題に。実際にゲームをプレイしてみないと全く操作性が予想できない



②ＰＳ２の『２』発売の２日後、06年２月11日に公開予定。



③11月現在、任天堂のサイトで発表されているのはこの画面のみ。今度こそは、と思いたいが、やっぱり一抹の不安が……

編集部から

Xbox360の発売でフィナーレを迎える05年。この年も相次ぐ合併や買収に揺れ、ソフトの有害図書類指定もあり、と、ニュースに事欠かない1年となった。

さて、小誌も特集したXbox360だが、初代が初代なだけに、予想通り、ビハインドの状態からのスタートになるのはやむを得ないようだ。ただ、後発のPS3やレヴォリューションの具体的なスケジュールが全く見えてこず、さらにPS3に比べの開発費が大幅に安く抑えられるということで、多少はプラスマイナス0ラインに近づいてくれそうな期待はある。

さらに、あまり信ぴょう性のない噂をひとつ。とある広域企業が自社製品と一緒に360を配付するという噂だ。本当なら普及率は一気に跳ね上がるだろうが、はたして4万円近くもかかる商品を無料で配ることなどあるのだろうか。

日本に上陸する日に備えよ！ ARGの現状を徹底分析！

代替現実ゲームの未来

Alternate Reality Game

「代替現実ゲーム」
（ALTERNATE REALITY GAME）とは？

「ARG」と略して呼ばれることもある「代替現実ゲーム」。これはARGを初めて日本国内に紹介した「Hotwired Japan（http://hotwired.goo.ne.jp/）」による「ALTERNATE REALITY GAME」の日本語訳だ

前号で初めて代替現実ゲーム（ARG）という言葉を目にした読者も多いだろう。2回目である今回は、日本国内で受け入れられる可能性があるのかどうかを探っていこうと思う。

代替現実ゲームの本格的な日本上陸はいつになるか

ネットゲーを否定するネットゲーの亜種？

前号の「代替現実ゲームが来る!?」という記事をお読みいただけただろうか。

「ARG」に関する報道といえば、「Hotwired Japan」などのニュースサイトで取り上げられたときのみだろう。前号で初めて「代替現実ゲーム」、「ARG」という言葉や存在を知った読者も多いかもしれない。

今回は現行の「ARG」たちの分析を行うと同時に、日本国内に「ARG」を受け入れる基盤があるのかどうかを探っていこうと思う。アーケードゲーム、PCゲーム、家庭用ゲームの全てにおいて、ネットゲームという形態は完全に受け入れられている。ある意味それらの利便性を否定しながら進化を続けていく「ARG」は、はたして日本国内で受け入れられるのだろうか？

何をもって「代替現実ゲーム」とするか

従来のネットゲームとの違いは、PCの中にある世界だけでプレイが完結するか否かだ。だが、今のようなカタチになってきたのは最近のことで、当初はPCの中だけでゲームが完結するものもあったようだ。「ARG」という言葉は生まれてからまだ日も浅く、成長過程にあるということだろう。


今ではPCの中だけで完結するか、リアルの世界での行動を伴うかだけで判別できるが、初期の「ARG」はほぼPC内で完結するものも存在したようだ

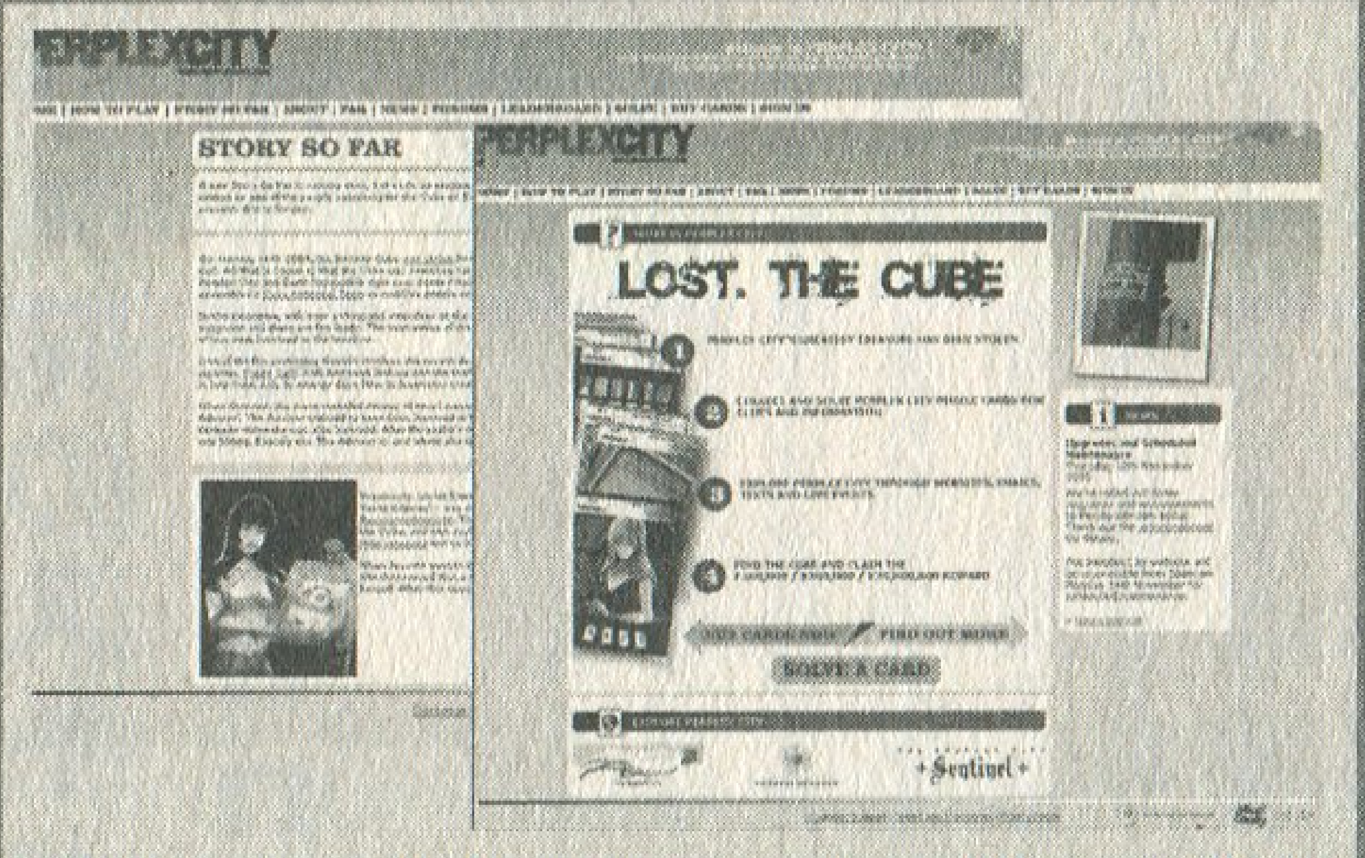
20万ドルもの賞金がかかった注目度NO1のARG

今までで最大の成功を収めるであろうARG

前号でも「Perplex City」について触れたが、現在の「ARG」事情を語るには欠かすことの出来ない存在なので、あらためて掲載させていただく。現在、日本国内で入手できる「ARG」に関する情報のほとんどは、この「Perplex City」に関するものである。理由は単純で、最高で20万ドルもの賞金が用意されているからである。

現在までに最も成功したといわれる「I LOVE BEES」や、それを超える結果を期待されている「Perplex City」を見る限りでは、「ARG」の運営には相当の資金が必要であるという判断を下さざるをえない状況である。「I LOVE BEES」で100万人以上の人間がプレイに参加、もしくはプレイの経過を観察するためにサイトを訪れていたという事実がありながら、日本にはほとんどといっていいほど「ARG」に関する情報が入って来ない状態が続いている。恐らく、企業側が日本国内では「ARG」を運営するメリットを未だ見出せずにいるためであろう。海外でさらに成功例が増えれば状況は変わってくるのかもしれない。

最高20万ドルの賞金がかけられた「Perplex City」



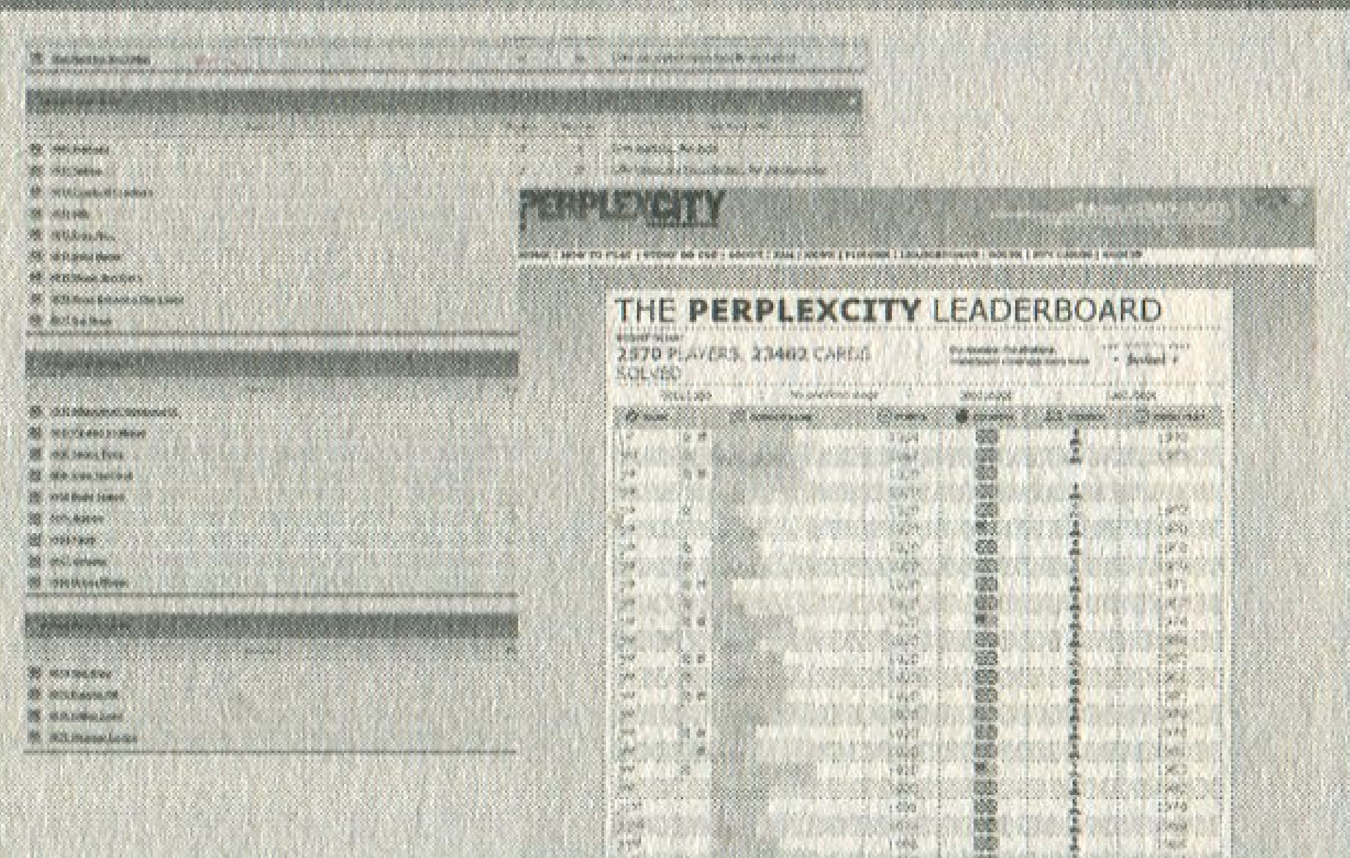
ARG「Perplex City（http://www.perplexcity.com/）」のサイト。日本からでも参加できる数少ない「ARG」の一つ。

プレイ方法



IDナンバー入りのカード（左の写真）を購入し、そこに記された謎を解いたらサイトに入力する

プレイヤー同士で協力し合おう



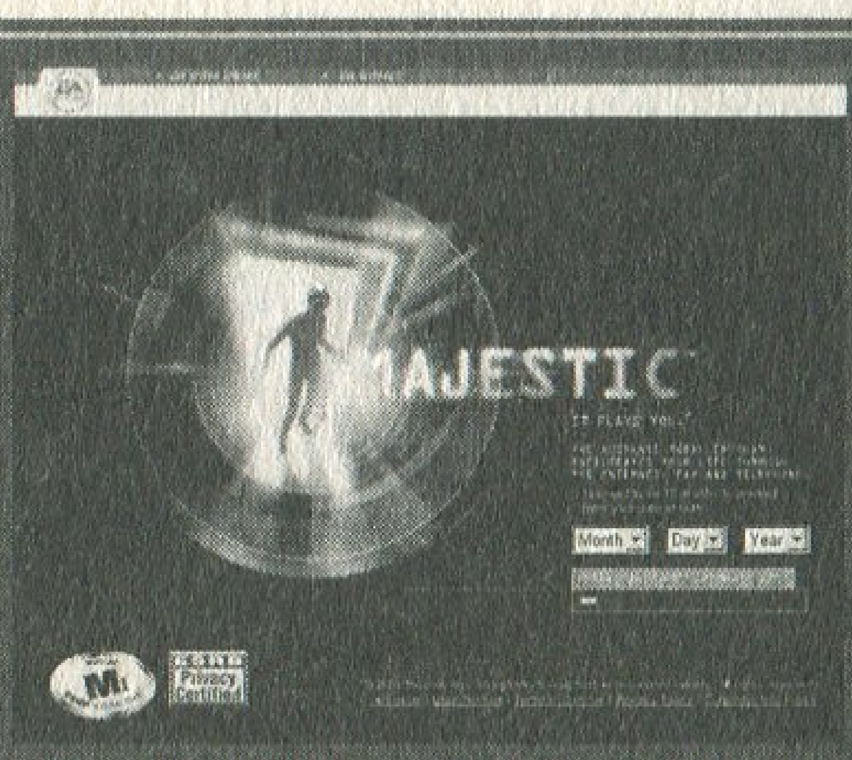
「Perplex City」でゲームを進めていくには、プレイヤー同士の協力が必須だ。プレイヤー同士が円滑に情報交換やカードのトレーディングが行えるよう、公式サイトにはあらかじめカテゴリー別やカードの種類別に掲示板が用意されている。日本からの参加者もいるぞ！

「ARG」を成功させるには資金力が不可欠なのか？

海外における過去の「ARG」の失敗は、「ARG」自体がまだ世の中に認知されていなかったことが要因だ。日本発の「ARG」である「AI／HA」は、個人レベルではなく、企業レベルで運営が行われていたらもっと良い結果が残せた可能性は高い。やはり「ARG」は金食い虫なのだろうか？



日本初の「ARG」である「AI/HA」。個人レベルで運営されていたため、海外の「ARG」に比べると作りがチープであった感は否めない。運営側が管理し切れなかったのも敗因のひとつだ



「ARG」の失敗例としてよく名前を挙げられてしまうのがこの「MAJESTIC」だ。当時としてはシステムが斬新過ぎて、なかなか受け入れられなかったのが敗因と思われる

イギリス発のスキャンダラスなARG Jamie Kane

その名はジェイミー・ケイン

最近、「Perplex City」のほかにも「ARG」プレイヤーたちから熱い注目を集めているものがある。それがイギリスのBBC（BRITISH Broadcasting Corporation）が運営する「Jamie Kane」である。

「Jamie Kane」のストーリーは、「Jamie Kane」という名の人気ミュージシャン殺人事件を解決に導くという少々スキャンダラスなもの。「殺人」という残酷な要素を含むためか、プレイヤーの対象年齢に14歳以上という制限が設けられている。プレイヤーたちは、「Jamie Kane殺人事件」の謎を解明するために、専用のメッセンジャーソフト、掲示板、チャット、メール、携帯電話などさまざまな方法を使い、事件解決のカギが隠された架空サイトを見つけ出していく。

SF的要素を持つ「ARG」が多い中で、「Jamie Kane」はひときわ異彩を放っている。"故"Jamie Kaneの公式サイトには、かつて彼が歌っていた曲、彼の写真、壁紙、スクリーンセーバーまで用意されているという力のいれよう。この見せ方のうまさは、TV局の面目躍如といったところだろう。

面白いのは、ストーリーだけではなく、このゲーム自体にスキャンダルが持ち上がっていること（詳細は後述）。良くも悪くも、「ARG」自体の知名度アップに繋がりそうである。

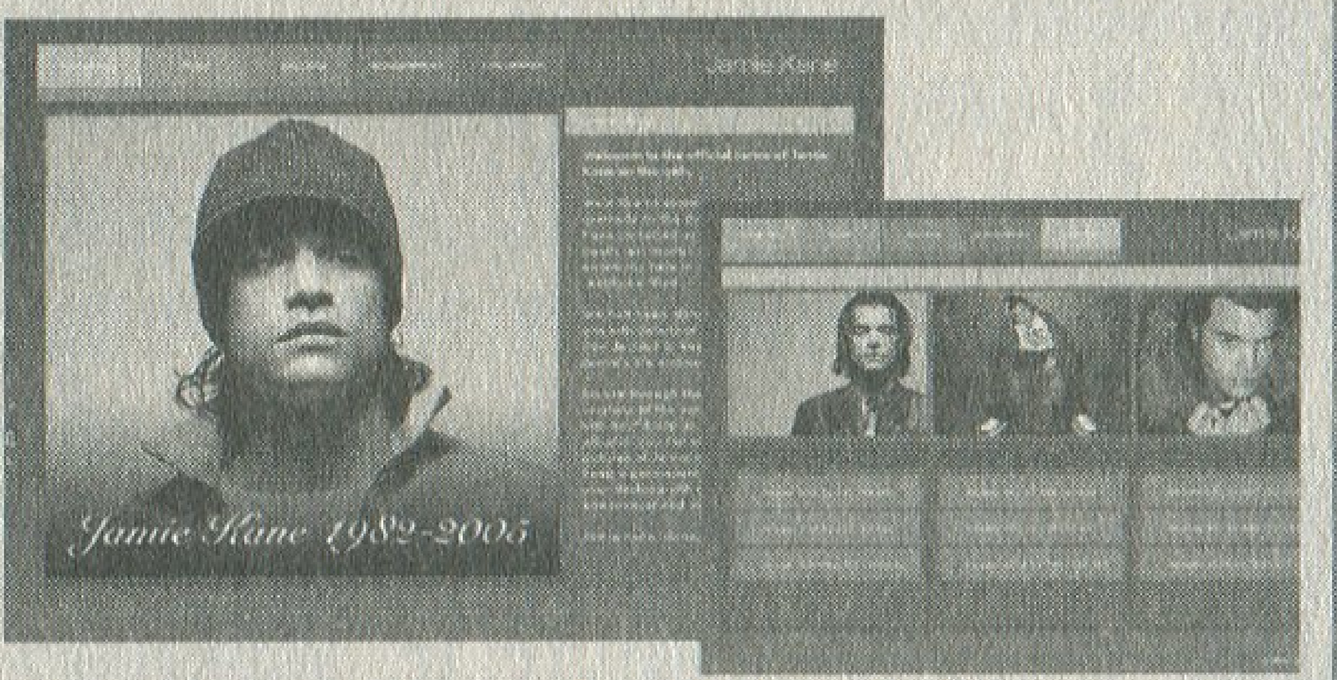
無料でプレイできるので、興味のある方は挑戦してみよう。

UK発のARG 「Jamie Kane」



「Jamie Kane」の公式サイト（http://www.bbc.co.uk/jamiekane/）

まるで本当に存在しているかのよう…登場人物の公式サイト



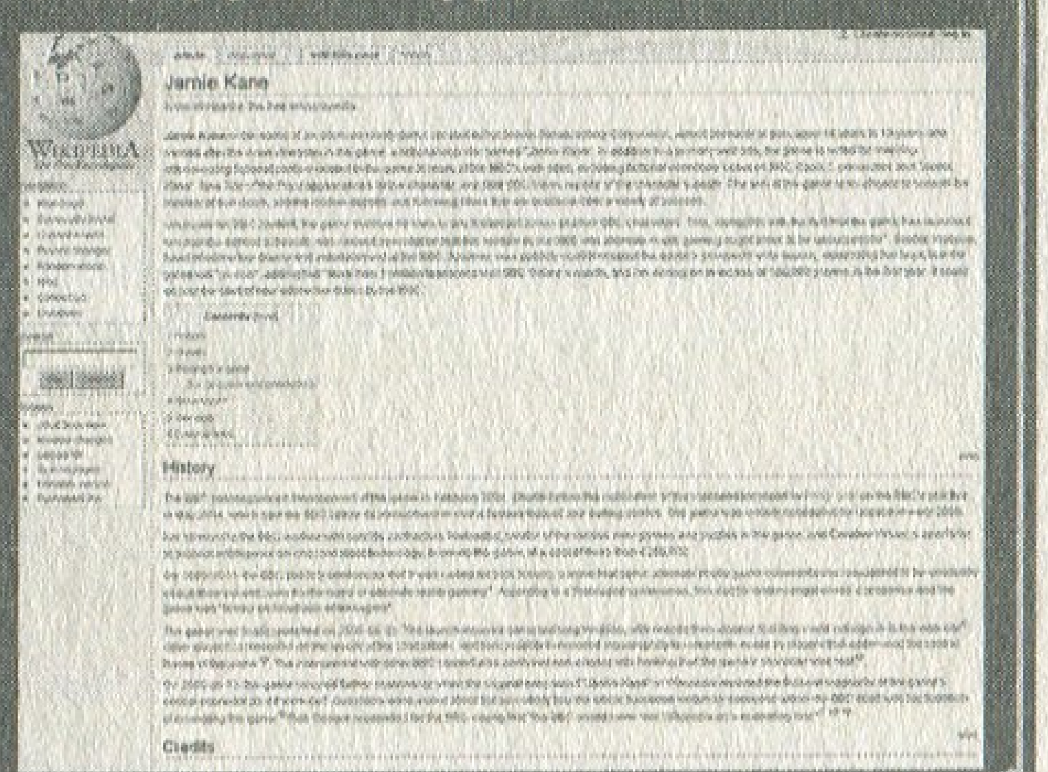
ミュージシャン「Jamie Kane」の公式サイト（http://www.jamiekane.co.uk/）

「Jamie Kane」のストーリーに登場する場所にも架空の「公式サイト」が存在



一見すると海外のホテルの公式サイトなのだが…問い合わせをしようとするとゲームの公式サイトへつながる

運営側が行ったマーケティング方法に非難が集中！



ネットワーカーの良心によって成り立っている「Wikipedia」。その「Jamie Kane」の項目において、BBC側の人間が恣意的な書き込みを行い、バイラルマーケティング（口コミによる宣伝）に利用していたのではないかという騒動が起きている。

日本国内でARGが受け入れられる可能性があるか否かを考えてみる

日本国内にも潜在的な需要はある！

まだまだ無名な存在である「ARG」。だが、おそらく企業レベルでは注目している人間も多いと思われる。それなのに、なぜまだ日本国内では企業が運営する「ARG」が発表されないのか。それは、まだまだ発展途上で、どの程度の成果が得られるのかハッキリしないうえに、相当の資金が必要と想定されることが要因だろう。

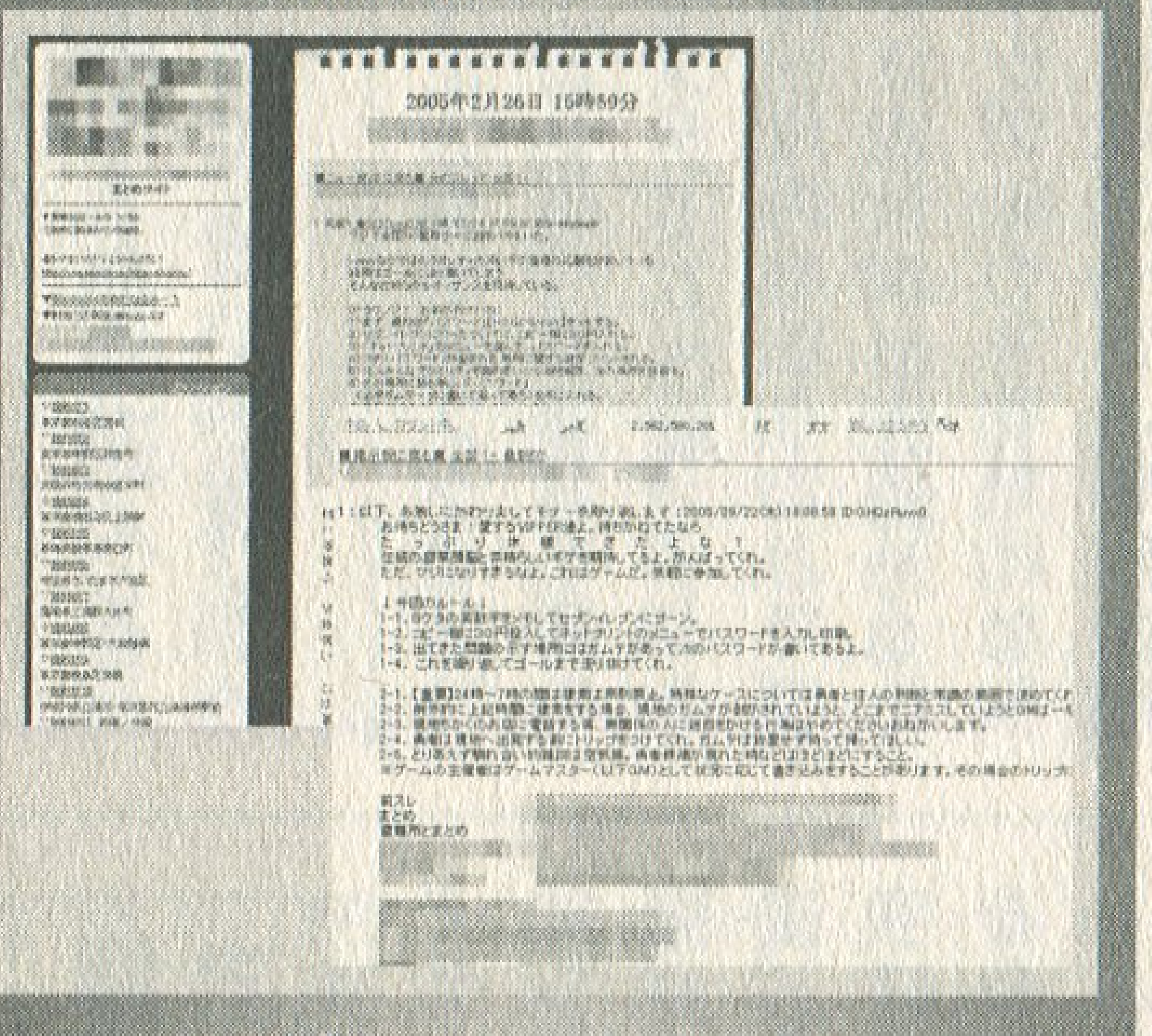
「I LOVE BEES」のような成功例はあれど、人口が多く国土が広いアメリカを中心に運営されたからこその成功であり、それがそのまま日本に受け入れられるかどうかも未知数だ。

「ARG」の醍醐味は、プレイしていくうちに虚構であるゲームの世界とプレイヤーが実際に存在する世界の境界線がどんどんあいまいになっていくことにある。そのことをどのように表現していくかの判断も非常に難しい。たとえば「JamieKane」のように、虚構の世界を徹底的に構築することに重点を置く場合もあれば、「I LOVE BEES」のように、プレイヤーを外の世界に引きずり出すことに重点をおいているものもある。

では、国内で「ARG」的なものへの需要がないのかといえば、それはNOだ。たとえば某巨大掲示板の有志によって行われている「V・A」は「ARG」からストーリー的要素を排除したというべきゲーム。現在第5弾まで行われており、いずれも大成功を収めている。ちなみに、「V・A」を成功させた初代GMが後に手がけたのが日本初の「ARG」である「AI／HA」だ。

ほかにも「ARG」に近いゲーム性を感じさせるものがある。ミュージシャン平沢進氏が行っている「インタラクティブ・ライブ」は、ストーリー性を持つコンサートで、観客の反応やインターネット経由で参加しているプレイヤーの行動によってストーリーの中身が変化していく。このライブ形式が、昔からのファンよりも、平沢氏が製作に携わったアニメ『剣風伝奇ベルセルク』サントラ、およびゲームソフト『ベルセルク千年帝国の鷹篇 聖魔戦記の章』サントラからのファンに強く支持されているということにも注目したい。

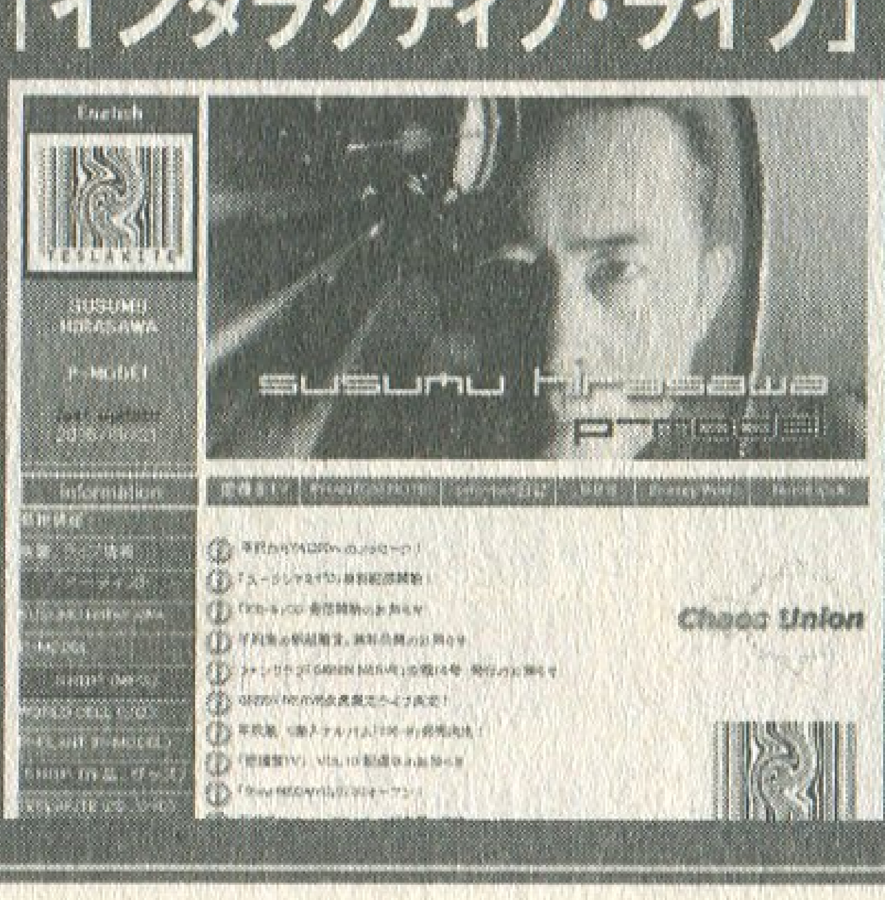
「V・A」第1弾と「AI/HA」は、どちらも同一人物によって仕掛けられたもの



某巨大掲示板のとある板で大流行中のゲームとは？

まずGMが配信する問題をとある手段を使ってGET。問題の答えは、パスワードが書かれたガムテープの隠し場所だ。参加者全員で力を合わせて問題を解き、隠し場所の近くにいる人間がそのガムテープを取りに行くという…というのが「V・A」の基本ルールだ

ゲーム形式で行われるライブ「インタラクティブ・ライブ」



ここ数年はソロ活動に専念している、バンド「P-MODEL」のリーダー平沢進氏。彼が1994年から開始した「インタラクティブ・ライブ」は、デジタルコンテンツグランプリ・経済産業大臣賞を受賞している。写真は平沢進氏の公式サイト「Chaos Union」(http://www.chaosunion.com/)



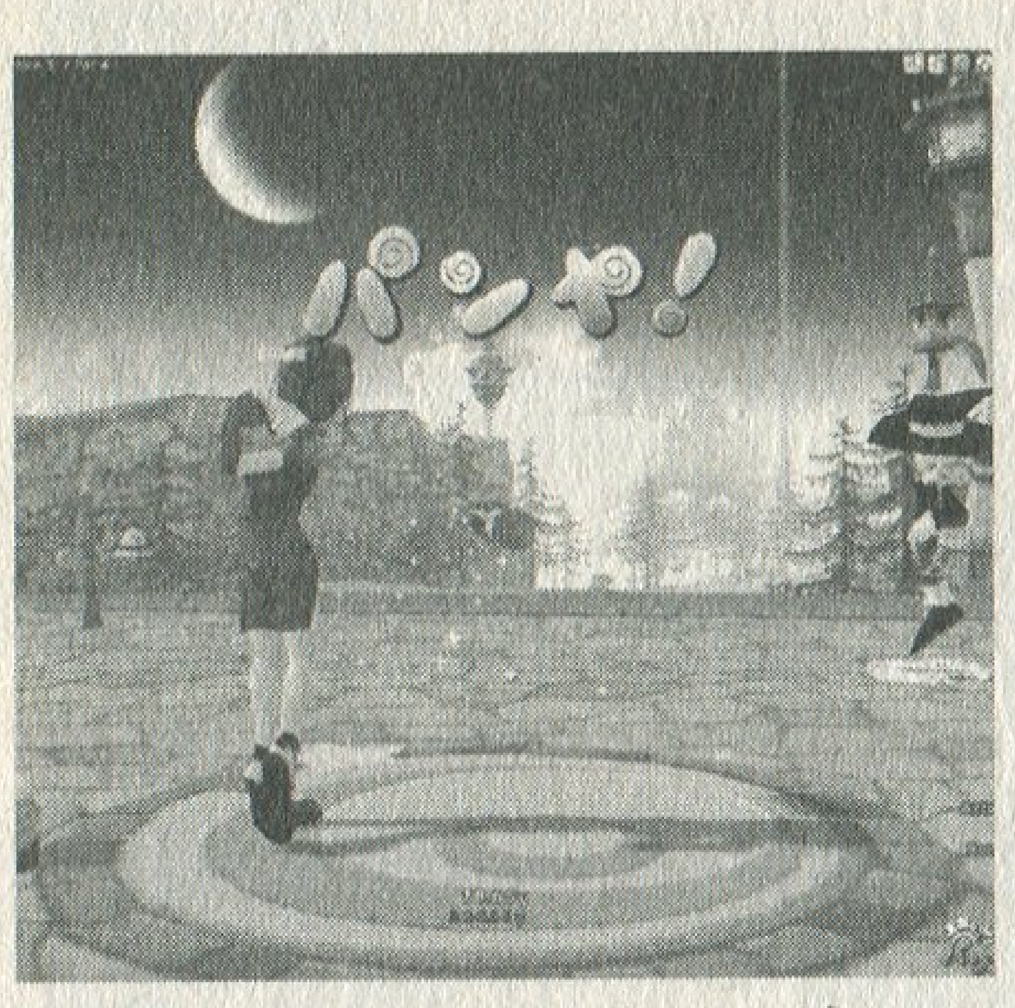
タダでゲームが遊べる

オンラインゲームは **アイテム課金**が 主流に!?

タダでコンテンツを提供するアイテム課金。メーカーに実情を直撃

タダでゲームが遊べるアイテム課金って何？

古くは『ウルティマオンライン』、近年では、『FF11』で注目を集めるオンラインゲーム市場。1、2年前は月額使用料を払うことでプレイできるシステムが主流だったが、昨年からプレイするだけなら無料、高性能なアイテムを公式に販売するアイテム課金という料金体系が台頭し始めてきた。もちろんアイテムを購入しなくてもゲームに支障はなく、タダで延々とゲームを遊ぶことができるこのシステム。はたして健全な運営は可能なのか、その現状に迫ってみた。



タダだがコンシューマのパッケージソフト以上に遊べる。マジオススメである

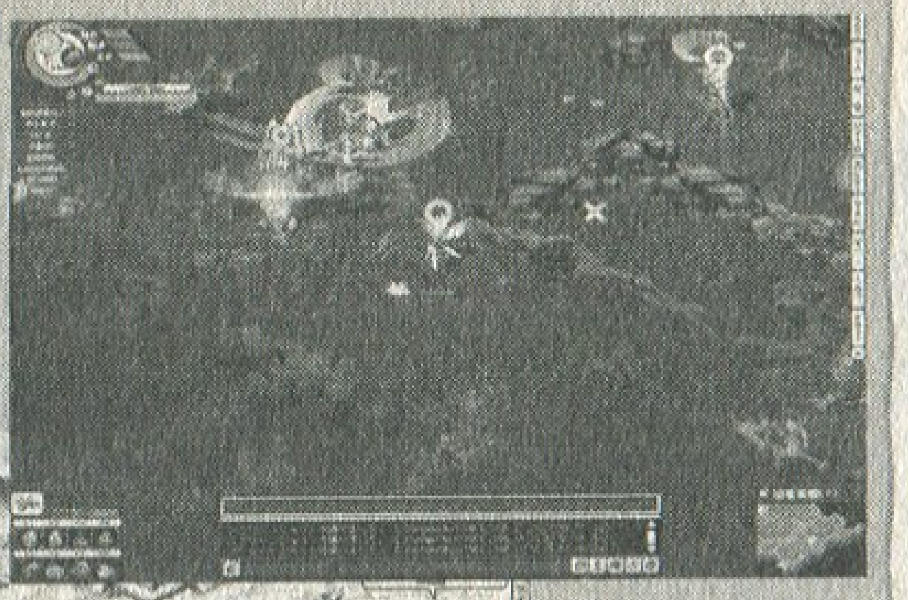
購入できるアイテムの傾向

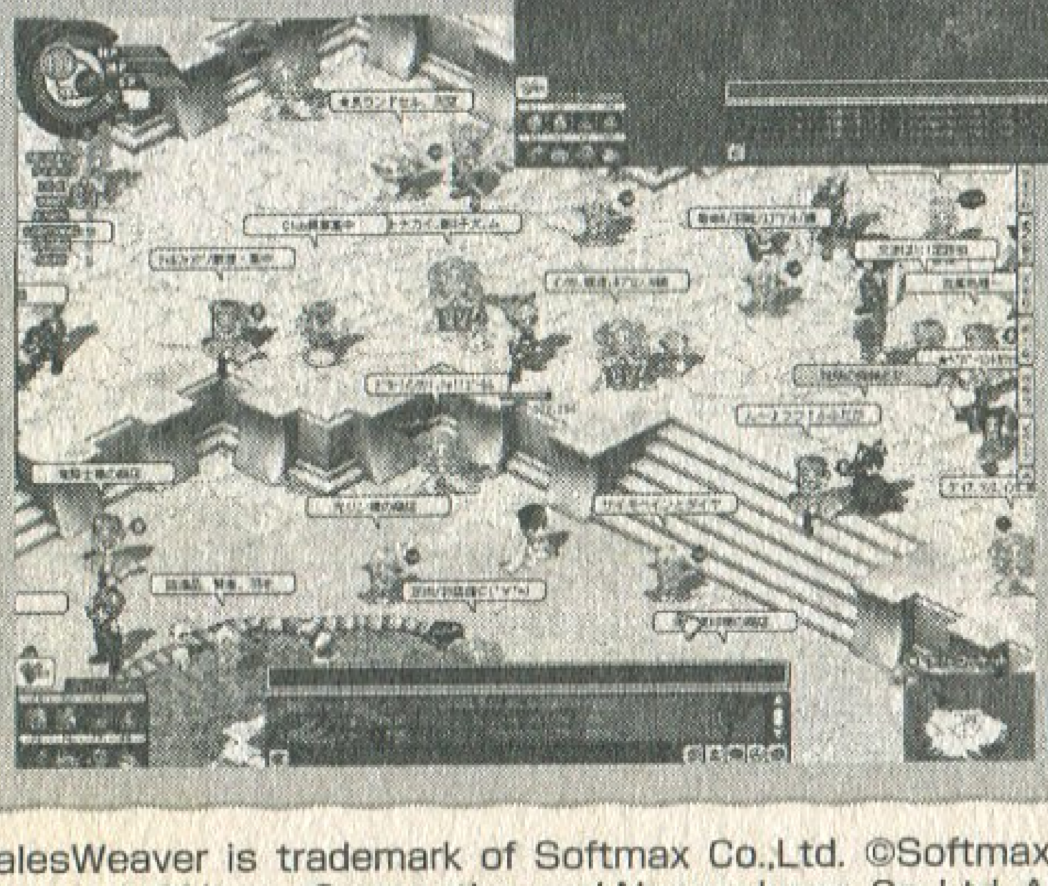
ゲームによってアイテムはまちまちだが、多くは強い武器や装備、強力な効果を持つアイテムが主流。また、RPG系では一定時間、手に入る経験値が大幅にアップするものまである。総じて大半がゲームのプレイを楽にする、短時間で効率のよい遊びが楽しめるアイテムが多い。また、キャラクターの外見が変化するアイテムも多い。

課金体制とプレイヤー数

月額課金制を採用していた『テイルズウィーバー』（ネクソン）が、2005年10月よりアイテム課金制に料金体制を移行した。課金体制の移行は希有な例で、実際に月額課金時より、プレイヤーの数は非常に増えている感がある。毎月課金する負担や手間を考えると、手軽に遊べるアイテム課金は多くのプレイヤーを獲得できる手段と言える。

MMORPGでは目を引くストーリー重視の『テイルズウィーバー』





多くの人で賑わうゲーム内。タダの魅力は偉大である

アイテム課金を採用している主なゲーム

・エターナルカオス（ガマニア）	・コルムオンライン（ネットクルー）
・M2神甲演義（ガイアックス）	・トリックスター＋（GCREST）
・カーディナルサーガ（SeedC）	・ナイトオンライン（ワープゲートオンライン※1）
・巨商伝（ガマニア）	・フリフオンライン（エキサイト）
・TANTRA（GungHo）	・メイプルストーリー（ネクソン）
・レッドストーン（ゲームオン）	

2005年11月21日現在

※1：ワープゲートオンラインは、2005年12月1日(木)付けでゴンゾロッソオンラインに社名変更

Maker interview 【メーカー】GCREST

『トリックスター＋』

オンラインゲーム事業部プロデューサー 韓　相雄
マーケティング部 田宮直大

お店にお客がいなければ商品は売れません

—アイテム課金に踏み切った経緯をお聞かせください。

韓　相雄氏（以降、**韓**）：オンラインゲームをプレイする人は今後とも増えていくと思っています。そのとき月額課金を採用しますと、やはりプレイヤー人口を狭めると考えました。多くの人に遊んでもらい、コミュニティが活性化されその中でニーズに合わせたアイテムを有料で提供していきたいと思いアイテム課金を採用しました。

—会社的にアイテム課金を採用することで問題はありましたか？

韓：『トリックスター』の権利を獲得するにあたり、課金方式は社内でも多くの議論がありました。当時は韓国でアイテム課金を採用するゲームが多く登場し、ビジネスモデルとして成功する可能性は十分ありました。それは月額課金のゲームと比べてもそん色なく、収益を十分に見込めていました。

田宮直大氏（以降、**田**）：ただ韓国のケースがそのまま日本で当てはまるかどうか、という点で不安はありました。

韓：企画を通すとき、『トリックスター』というコンテンツをお店になぞらえました。お店にはお客がいて、ニーズに合ったものを購入していく。しかしお客がいない店ではいくら魅力的な商品があっても売れるわけがありません。基本無料にすることでお客を増やし、必ず売れる商品を提供します、と強く押して合議にたどり着きました。

—実際にアイテム課金を始めて、想定していた数字と比べて利用されていますか？

韓：明確な数字として提示はできませんが、順調に推移しています。

—ほぼ毎月イベントを開催し、頻繁な課金アイテム投入などお忙しそうですが、運営費はアイテム課金でまかなえていますか？

韓：現状では問題ありません。人手がかかるイベントも開催できますし、そういった意味では成功していると思います。プレイヤー数も順調に増え、サーバー数も増やせました。

—プレイヤーからのアイテムに関する要望は多いですか？

韓：はい、サポート宛のメールやアンケートのリターンは非常に多いです。またゲームのモニタリングもしておりますので、頂いた意見をもとにさまざまな角度からの分析からニーズのあるアイテムを提供しております。

田：最近では中、高レベルのキャラクターが多くなり、さらに転職が実装され、スキルやステータスの再配分が求められると考え、再分配アイテムを販売しました。

韓：ただ、必ずしもニーズのある

『トリックスター＋』ってどんなゲーム？

『ラグナロクオンライン』に代表される2DのMMORPG。8種族、4系統の職業、多彩なスキル、上位転職などツボを押さえたゲーム内容になっている。ステータスが非常に重要となるゲームだけに、課金アイテムはのどから手が出るほど高性能なアイテムが多い。価格もリーズナブルなので気軽に買える点もポイントが高い。

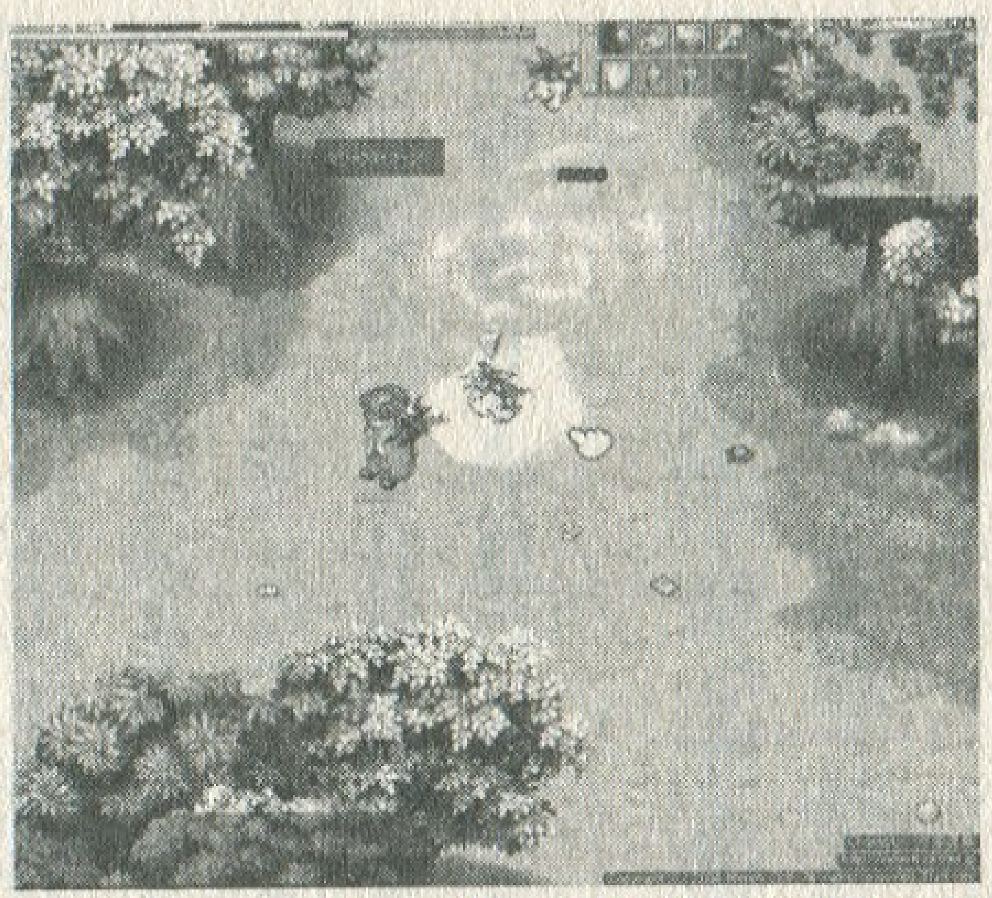


タダとは思えないほど完成度は高い。オンラインゲーム未経験者にもオススメ

アイテムは課金対象、というわけではなく、イベントを通して配布することも重要視しています。

――今年はアイテム課金のRPGが多くリリースされましたが、今後の流れをどう読みますか？

韓：やはり基本プレイが無料というのは大きな魅力としてとらえることができます。韓国でもそうですが、今後も多くのゲームが採用すると考えています。多くのコンテンツが配信され、多くのプレイヤーに遊んでもらえるようになることで、それぞれのコンテンツがよい意味での競争をし、より楽しんでもらえる内容を提供し、この業界がもっと活性化するとよいと考えております。



グラフィックは非常にかわいい。職業によってはひとりでも遊べるし、仲間とパーティを組んで狩りも楽しめる

田：特に新規のタイトルではアイテム課金を採用するケースが今以上に増えると考えて間違いはないでしょう。

韓：ただし、どのゲームもアイテム課金が適しているとは言えません。しかし、それを差し引いても多くのゲームが採用するでしょう。

600円前後が平均金額

『トリックスター＋』の課金アイテムは装備品・服装・部屋の装飾品にわけられる。ゲームに直結するのが装備品で、大半のアイテムが4～700円で購入できる。また服装は100円からとリーズナブル。

人気アイテムベスト3

①ガチャコイン
②リペアパウダー
③スキルマスターの導き

ガチャコインはレアなアイテムが手に入るかもしれない、ギャンブル要素の強いアイテム。価格もお手頃なところも人気。
（2005年11月15日現在）

Maker interview 【メーカー】 Gamepot

『スカッとゴルフ パンヤ』

経営管理室長 江口清貴
オンラインゲーム マーケティング担当リーダー 倉元大輔

カジュアルゲームだからこそ成功したアイテム課金

――まずはアイテム課金を採用するまでの経緯をお聞かせください。

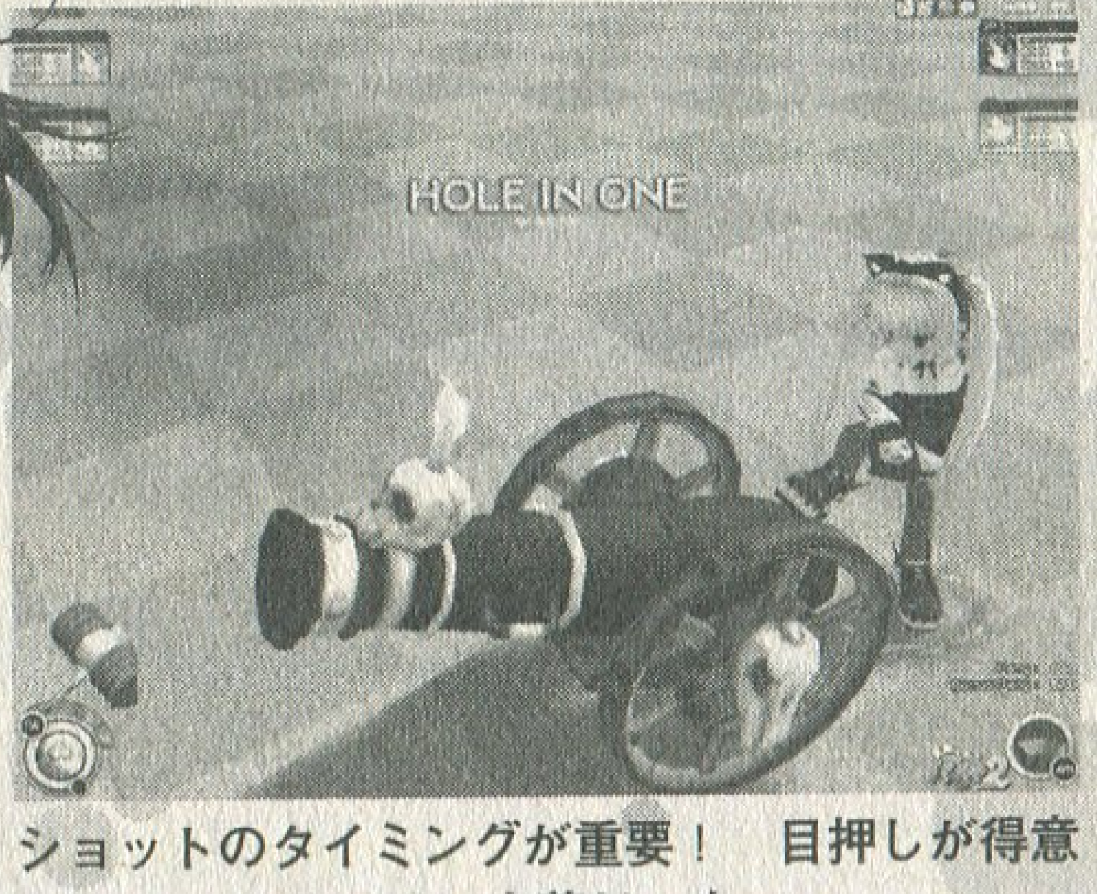
倉元大輔氏（以降、**倉**）：アイテム課金というシステムは非常にユニークで、ゲームに合っているので採用しました。無料で楽しめることも売りになりますし。

江口清貴氏（以降、**江**）：当時『パンヤ』を開始したときの日本のインターネットを取り巻く環境は、ヤフーのオークションをはじめ無料で使用できる風潮がありました。もちろん月額課金のサービスもありましたが『パンヤ』のよ

『スカッとゴルフ パンヤ』ってどんなゲーム？

お手軽に遊べるオンライン対戦ゴルフゲーム『スカッとゴルフ パンヤ』。ゴルフゲームに慣れている人ならすぐにでもラウンドに出られる簡単なシステムと、キャラクターのかわいさが人気。ショットのタイミングがうまく取れない人でもアイテムでカバーできるので、初心者から上級者まで楽しめる。新規コースの追加やイベントも豊富。





ショットのタイミングが重要！ 目押しが得意ならホールインワンも夢じゃない

うなカジュアルゲームでは厳しいと言わざるをえませんでした。ならば無料で開放し、その中でアイテム課金を採用したほうがよりプレイヤーを獲得できると考えたのです。

―月額課金に比べて収益に不安はありませんでしたか？

江：もちろんリスクはあります。月額課金ならばプレイヤー数から毎月の収益をある程度予想できますが、アイテム課金では予想は難しいです。しかし、購入したくなる魅力的なアイテムを販売することで、常に大きな収入を見込めるのです。プレイヤー数は増えていくがアイテムを購入してくれないリスクと、月額課金のプレイヤー数の伸びを予想したときに、『パンヤ』ではアイテム課金のほうがリスクは少ないだろうという結論に至ったわけです。

―人気のある課金アイテムの平均的な金額はいくらですか？

江：厳密な平均は出していませんが、700円前後くらい買われる方が多いです。

倉：インターネットで多くのコンテンツが配信されている現状で、やはり千円を超えるのと超えないのでは大きな差になっています。

―アイテムに関してプレイヤーからの要望や反響は多いですか？

倉：多いです。先日もコスチュームのコンテストを開いたのですが、多くの応募を頂きました。

江：キャラクターも重要なゲームなので、求められるアイテムはメイド服ですとか、いわゆる萌え系が多いですね。その中でもマッチしたのが先日実装したスクール水着だったりします。ゴルフで水着、全然関係ないのですが（笑）。

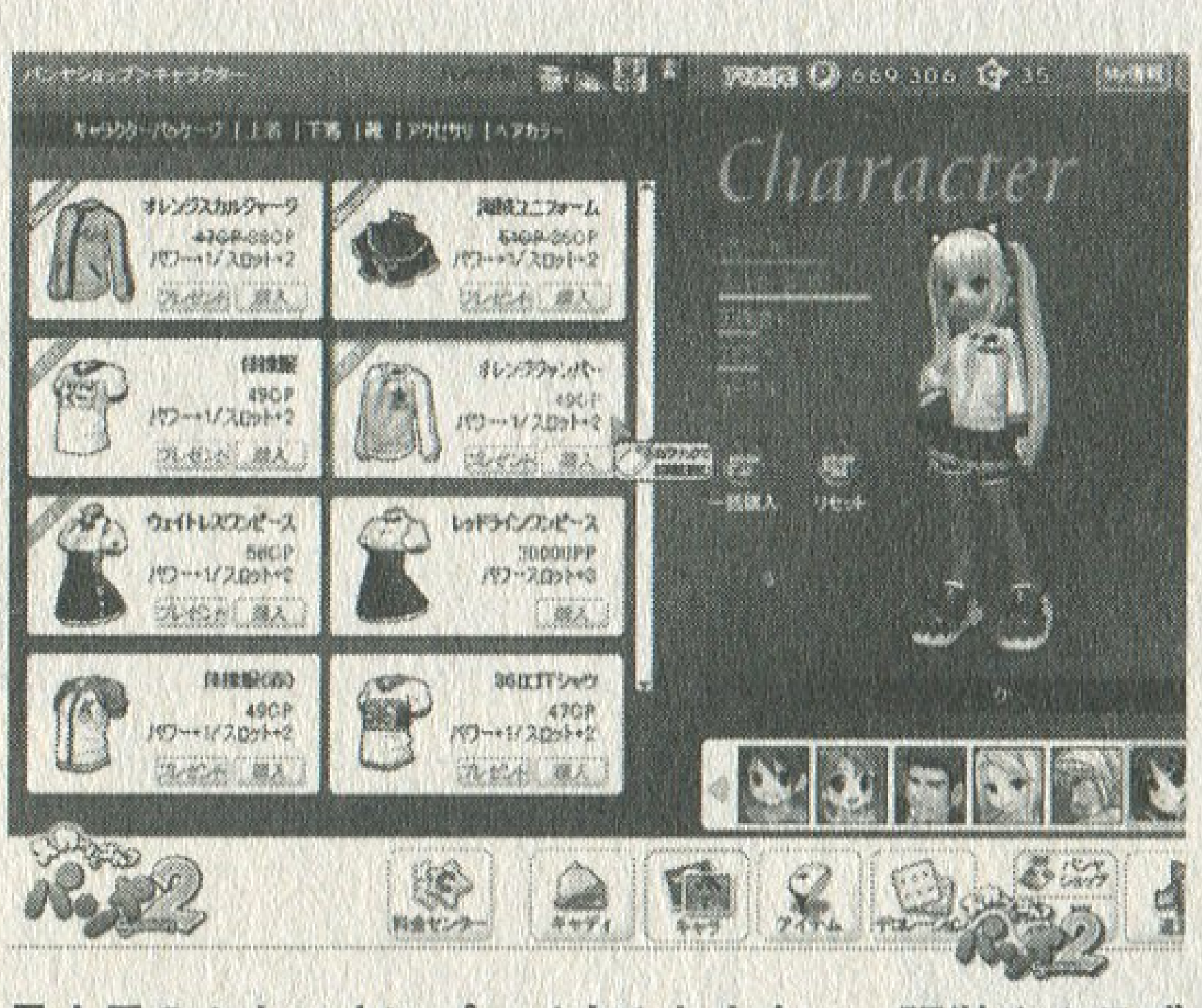
―実際にアイテム課金で運営費は捻出できているのでしょうか？

江：そうですね……コンテンツを提供しながら社員に給与を払うことはできています（笑）。実際アイテム課金で成功しているコンテンツは多くないと思いますので、そういった意味では恵まれていると言えますね。

―今後、アイテム課金は日本で主流になると思いますか？

江：アイテム課金を日本で成功させたのはわれわれだ、という自負もありますので（笑）。そう簡単にできる課金体制ではないと思いますが、増えていくと思います。私たちの場合は、『パンヤ』というゲームの質、カジュアルであったこと、インターネットの推移など、さまざまな事象が複雑に絡み合った結果の成功です。

倉：アイテム課金はどのゲームでも成功する万能のシステムではないと考えています。ただし、私たちがRPGを運営することになったら、アイテム課金にはこだわります！（笑）



見た目のかわいさにプレイする人も多い。服装やクラブも購入できるので、着せ替え人形的な楽しみもある

キーワードは アイテム課金とカジュアル

現在日本で運営されているオンラインゲームの大半が韓国のメーカーによるタイトルだ。その韓国では従来のMMORPGに代表される重厚な作品と、手軽に遊べるカジュアルゲームの二極化が進んでいる。特にカジュアルゲームは性質上アイテム課金と相性がよく、日本でも流行の兆しがうかがえる。今後はカジュアルゲームとアイテム課金の組み合わせが台頭してくるだろう。



短時間で遊べるのが売りだが、これもゲーム離れの一端と言えるかもしれない

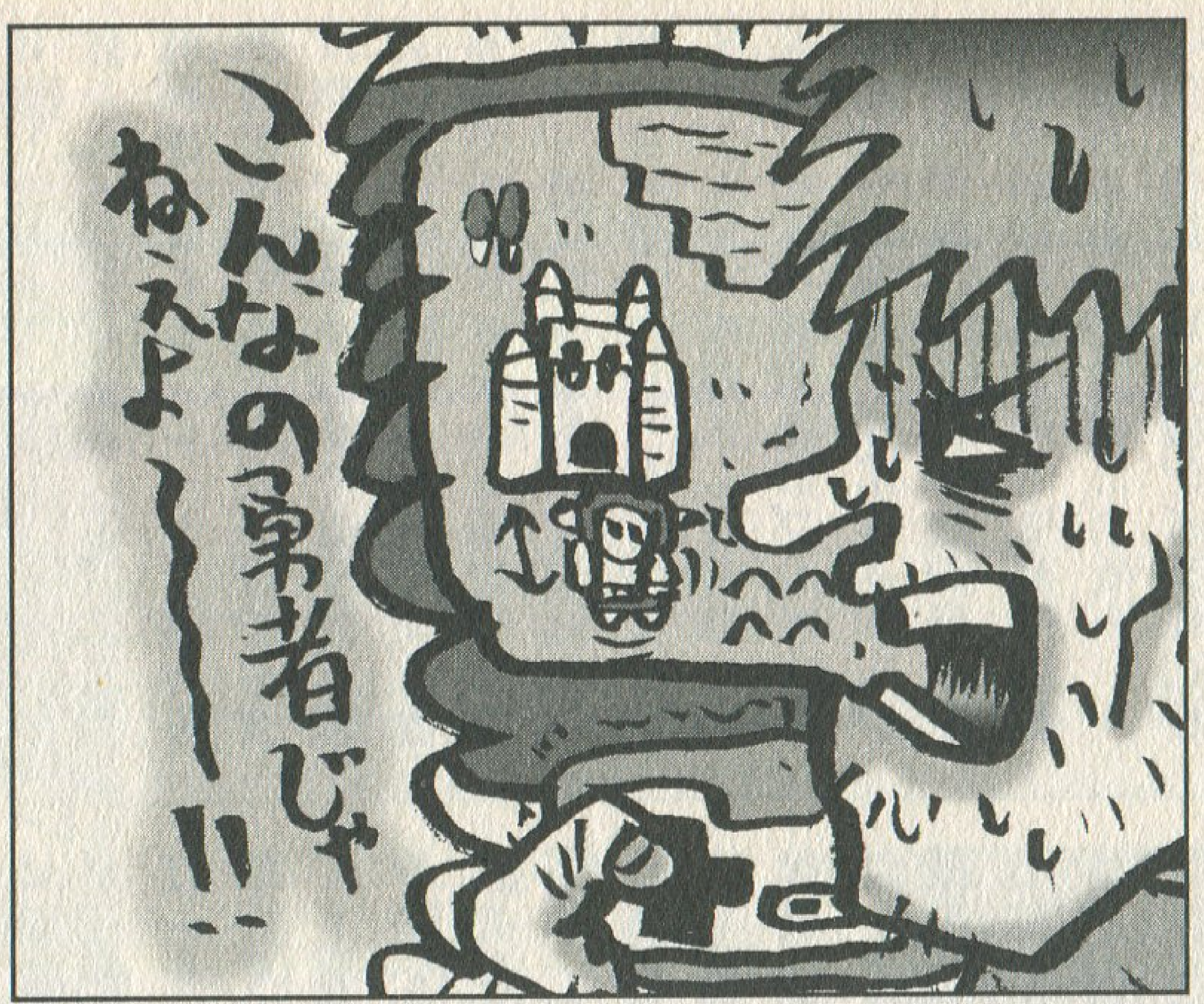
ゲームな お仕事

デバッグ【Debug】 コンピューターで、プログラム上の誤り（バグ）を発見して訂正すること。虫取り。「一する」

三省堂「デイリー 新語辞典」より

ゲーム制作に関係する仕事は数あれど、裏方的なイメージを持つデバッグ作業。しかしゲーム制作とは切っても切れないこのデバッグの現状にスポットライトを当ててみた

デバッガーAさんの体験
三顧の礼ならぬ三千顧の礼？



某ＲＰＧのデバッグに参加したときの話です。僕はマスターアップ直前のバージョンを通してプレイする担当だったのです。順調にプレイは進み、疲れを感じた僕が、ふと後ろの席のデバッガーの画面に目をやると、彼は延々と城と外のマップを行ったりきたりしていたのです！　どうやらマップ切り替えの瞬間に敵とのエンカウントによるバグを探すのが目的だったようですが、数時間に及ぶ試行には背筋が寒くなりました。よく見ると、ほかにもダンジョン内のマップ切り替えを延々と繰り返している人や、ひたすら壁にぶつかる人も……。正直、普通のプレイを担当できてよかったと、今でも恐怖がよみがえります。

デバッガーBさんの体験
ランダム要素なんてゲームには必要ないんじゃ!!

自分が体験したのは確率の恐怖です。ひとつはランダム。一時期、猫もしゃくしもランダムランダムと、結果に不確定要素を加えてギャンブル的なノリを含んだゲームが多く世に出回りました。そんなときにデバッグしたゲームに、ランダムで効果が発動するという魔法が存在しました。しかも効果の中にひとつだけ敵にダメージを与えるという効果が！　ええ、そうです、ラスボスをこの魔法だけで倒すというデバッグをやらされましたよ。心の中で仕様を決めたやつを呪いながら倒しましたよ。

もうひとつは組み合わせ。簡単にいうと、武器と防具と盾をある組み合わせで装備するとバグが発生するというもの。数が少なければ苦ではないですが、そのゲームの売りが多

彩な装備バリエーションというキモの部分でした。膨大な組み合わせをデバッグせよ！と言われたときは殺意が芽生えました。バグはどうなったかって？ 知りませんよ！



デバッガーCさんの体験

超はずかしプレイ 周辺機器には細心の注意を払うべし！

デバッグは精神的な疲労が多いと思われがちだが、そんなことはない。それは体を動かす、いわゆる体感系のゲームのデバッグだった。そもそも1プレイ数分から長くても十数分のゲームを8時間デバッグしろってのが常軌を逸していた。バタバタと倒れるデバッガー、迫る納期！ 否が応でも健康は大事だと再認識させられた。

そして忘れもしない、忘れられないデバッグが音声認識システムを搭載したゲームのデバッグだ。いつもは静かなデバッグルームに響き渡る絶叫。仕事とはわかっていたが回りの冷ややかな目は今でもトラウマになっている。周辺機器には気をつけろ！



阿鼻叫喚！ デバッガーの叫び

●「完璧なプログラムを組んだ、バグはない！」と断言するプログラマー。しかし、経験豊富なデバッガーは、そんな言葉を聞くと「バグを出してやる！」と挑戦的になるらしい。バグの大半はバッファなどに余計なメモリが残るために起こることが多く、彼らはあらゆる壁にぶつかってみたり、戦闘シーンで負け続けたり、プレイするうえで可能なことを試すらしい。その挙句発見されたバグもかなり多い。

●デバッグで一番ウザいのがゲーム中に入る演出。たいていはボタンを乱打してキャンセルなり早送りする。そんなゲームをデバッグしていたあるデバッガーが「ああ、ウゼえ！ つまんねぇ演出いれてんじゃねーよ！」と愚痴ると、その背後に演出を作ったデザイナーが……。

●RPGなど、ある程度行動の自由のあるゲームの場合、デバッガーはあらゆることを試すことが多い。戦闘から逃げ続ける、武具を装備しない、間違った方向に進む、ダンジョン内でもあらゆる呪文を唱える、会話をしないなどは当たり前。ラスボス戦でも有効じゃない（はずの）呪文ばかりを唱える。あるRPGで、塔の中で瞬間移動呪文が使えない仕様も、バグを避けるためだったとか。意味もなく、何かの行動が出来ないときはきっと開発中に何かあったのかもしれない……。

●戦争物のゲームでの話。登場する機体について「この機体はこういう動きはしない」と提案したデバッガー。あまりにも詳しいので開発からもういいと断られた。

デバッグという仕事の現実

株式会社デジタルハーツ

数百人のデバッガーを抱え、プログラムのデバッグを専門で請け負う。今回は企画戦略室の原田静吾氏に話を伺った。

デバッグはゲームやアプリケーションだけではない

—まずはどのような分野でデバッグ作業をされていますか？

原田静吾氏（以下、**原**）**：**デバッグと言いましても、実は幅広くあり、ゲームは、その一角にすぎません。当社ではビジネスアプリケーションについてもデバッグ作業をしており、大掛かりなものとしてはPOS（ポイントオブセールスシステム・商品の販売状況の記録や、在庫の管理などを行うシステム）といったものまでデバッグしております。また、最近増えてきた分野として、ハードディスクレコーディングできるビデオデッキの基本システムのデバッグなどもあります。番組予約といった機能もプログラムで制御されているので、デバッグが必要になります。

—デバッグはゲームやアプリケーションを検証する、というイメージが強いですが多岐にわたるのですね。

原：最近では携帯電話に関する仕事も増えています。携帯電話上で動作するゲームやアプリケーションから、電話帳やカレンダーといった基本的なシステムまでデバッグの作業をしております。

—件数としてはどうでしょうか？

原：シェアはかなり伸びてきています。ゲーム自体のリリースされる頻度が高いということもあるのですが、携帯電話は2～3ヵ月おきに新機種が発売されています。新機種が出るたびにデバッグ作業が発生しているのです。また、基本的に搭載されている電話帳やカメラなどを制御するプログラムも対象に含まれるので、数は非常に多くなりつつあります。

ゲームのデバッグ作業は繰り返しの連続

—デバッグの作業はメーカーからオファーがくるのですか？

原：オファーによって変わりますが、全部を通してテストする結合テストと、部分部分でテストする単体テストに分けられます。ゲームのデバッグで多いのは「この場面は完成しているので、ここからテストしてください」という単体テストですね。RPGで例えるならお城の中は完成しているけど、お城の外はできていないので、まずはお城の中でできることを検証するということです。ただ、最終的に結合テストを行った場合、二度手間にはなりますね、同じ場面を繰り返すことになりますから。また途中で仕様の変更があった場合は、最初からすべてやり直しになりますね。

—具体的な指示があるオファーもありますか？

原：あります。結合テストの場合は通しでお願いしますというオファーになります。また



身近なところでいくとＰＳ２の基本システムやＤＶＤ再生機能もプログラムなのでデバッグ対象といえる

単体テストの場合は、たとえばメニュー回りを重点的に見てほしい、地形の当たり判定に不具合がないか見てほしい、といった具体的な指示をもらうこともあります。また、テキストアドベンチャーに多いのが誤字脱字のチェックですね。文字量が多く、途中でシナリオライターが変わって内容のつじつまが合わなくなっていたり、漢字の統一ができていない、といった部分のチェックをします。

――ゲームの内容まで把握してデバッグされるのですね。

原：これも場合によります。「つぶし」とよばれるデバッグの場合は、最初からバグのチェック項目が設けられ、その項目を検証していきます。この場合は内容の把握よりも、バグが取れているかどうかを確実にチェックすることが重要になります。都市伝説化している、マップの端から端まで体当たりして当たり判定の抜けがないか調べる、というのは笑い話でもなんでもないのです。ボリュームにもよりけりですが、数人で分担して1週間近くかけて抜けがないかの「つぶし」を行っているのです。

――3Dゲームでも同様の作業を行っているのですか？

原：ポリゴンの場合は壁とか地形があるのに当たり判定の設定が甘かったり地形の形によってするっと抜けてしまうことが多いです。RPGのように動きが少ない場合は比較的ありませんが、ACGのように動きが激しいと多いです。たとえば歩く、走るだけでもスピードが違いますし、攻撃によっては瞬間的に移動速度が速くなったりします。また敵に接触したときに後ろに飛ばされたり、攻撃を受けて倒れるなど、そういった変化で簡単にするっと壁の裏に抜けてしまいます。

――動きが激しいと見つけたバグをもう一度再現するのは難しそうですね。

原：要素が増えると何がバグを起こしているのか判別しにくくなります。また、厄介なのが同じ条件でバグが発生することがあれば、発生しないこともある場合です。たとえば格闘ゲームで同時にパンチとキックを出したとき、止まることもあれば違う技がでたりすることです。この場合、キャラクター同士の位置関係なのか、時間なのか、ボタンを押した回数なのか、何が問題でバグが発生するのか判別が不能になってしまいます。

プログラムがある限りバグの存在は否定できない

――デバッグという作業に必要なスキルは何だと思いますか？

原：スキルというよりは適正が重要になると思います。たとえばRPGが好きな人がいて、その人がRPGのデバッグに向いているかというと、必ずしもそうとは言い切れないこともあります。適性を見て、モチベーションを下げさせないようにうまく割り当てていくことが重要ですね。

――今後、デバッグという作業はなくなると思いますか？

原：正直、バグは無限にあると言わざるをえません。どこにバグがあり、どのような操作で発生するのかわからない、さらにバグを修正した瞬間に違うバグが発生する可能性があります。そういった意味ではデバッグという作業はなくならないでしょう。また今後は多機能化する家電製品のプログラムの検証も増えていくと思います。



将来、超高性能型の電子レンジのデバッグ作業、なんていうことも発生するかもしれない



ちょっとは勉強してくださいな!!

有害説に踊る人々

科学的根拠もないまま、進められるゲームの有害規制。規制を推進する国会議員・地方自治体の周囲には、怪しげな主張をする人々が蠢いている。彼らの主張と目的とはなにか？

映画「ロッキー」が有害？疑問だらけの地方自治体

科学的根拠のないまま進行する地方自治体でのゲーム有害論

もはや、日常ともいえるレベルになったゲーム有害論。だが、今年は神奈川県において、史上初めてコンシューマー向けゲームが有害図書類指定されるという事態が発生し、ゲーム業界を震撼させた。

だが、規制を進める各地方自治体が有害指定に際して入念な議論されているとは思えない。

現に10月21日、東京都が進めているテレビゲームの青少年への販売規制を検討していることを巡って石原慎太郎都知事は、「年齢制限で完全に防げるかな」と疑問を呈した一方で「けしからん映画」として「ロッキー」を挙げ「ヘビー級同士のボクサーが殴り合っても一向に死なない肉体のリアリティーを欠いた映画」と的はずれな発言をしている。

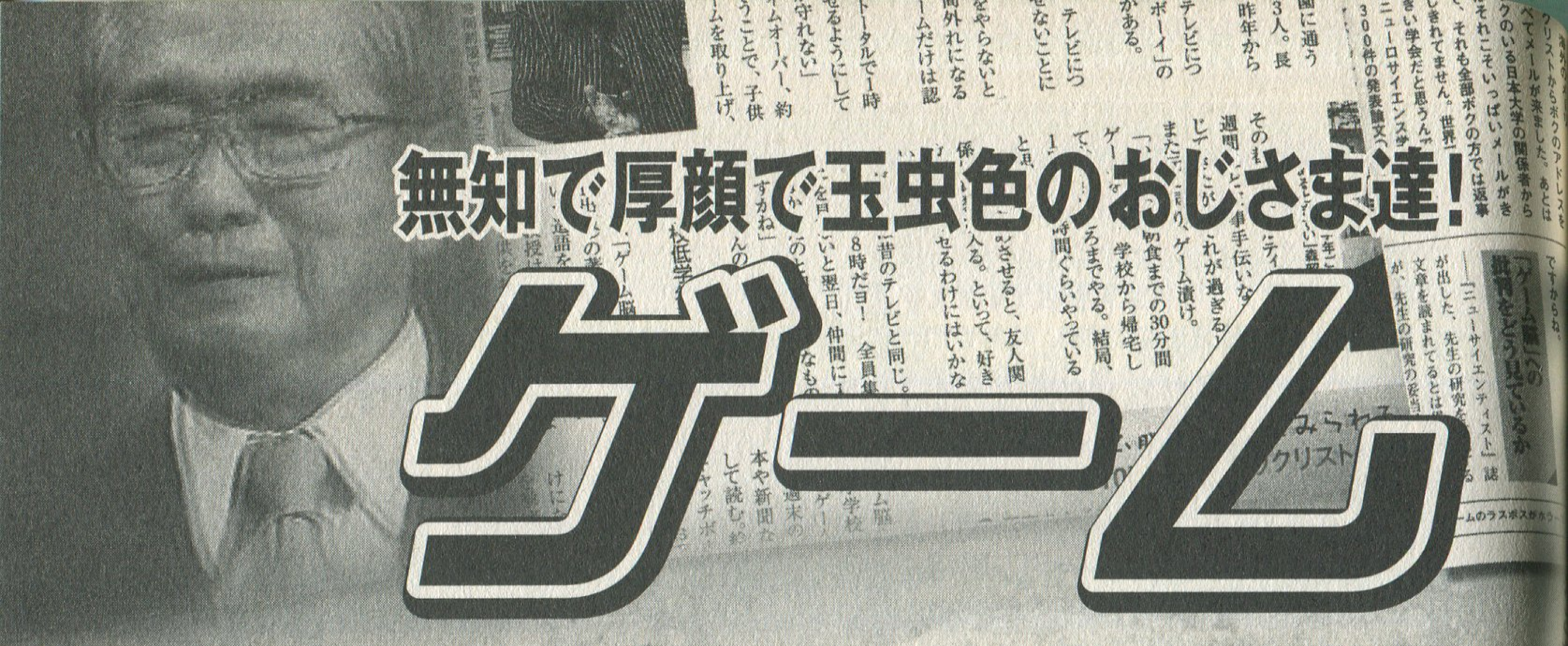
今回、有害指定を行った神奈川県でも実際にゲームをプレイしておらず、決して長くない時間のビデオ映像で判断されている。

「有害だとする科学的根拠はないが、何かしら影響があるのは社会通念だ」（県青少年課林副課長）

こうした認識の人々が、ゲームをプレイもせず「有害だ」と認識しているのならば不信感が募るばかりだ。



科学的な根拠にないことを認めながらも、「健全な環境作りが行政の義務である」と規制を主張する松沢知事



無知で厚顔で玉虫色のおじさま達!
ゲーム

地方自治体によるレーティング見直し要請は自主規制なのか?

「団体指定」要請活動で露呈した行政側のレーティング理解度

11月17日松沢成文神奈川県知事は全国知事会を代表し、CESA・CEROに対して「家庭用ゲームソフトの販売等に関する自主規制について関係業界に対する要請」の文書を手渡した。

「将来的にはCEROのレーティングを参考にした団体指定を条例化する方針で検討している」とした松沢県知事に対し、武藤春光CERO理事長は「CEROでは、規制ありきでレーティングしているわけではない」と反論。さらに、現行のレーティングでは制度上、18禁の内容を含むと審査を通過しないことを論拠に、現在流通しているソフトには有害図書指定を受けるものはないと述べた。

だが、その一方で「GTAⅢ」は、今年1月に改善した審査基準では禁止表現にあたるとして、「来年1月から18禁の新区分を設け、これについては団体指定を受けることを考慮している」とレーティングの見直しを明言した。同席した辻本憲三CESA会長は今後、行政側と話し合ってゆく意志があることを話している。

「今回の申し入れでCEROでも(審査基準に)細かい記述をしていることがわかった」

こう話す松沢県知事だが、申し入れに先立って行われた懇談では、「CEROでは、アダルトは扱っていらっしゃらないのですか?」と質問。はからずも、無知を露呈してしまった格好の知事だが、今後どういった形で自主規制を要求していくのだろうか。

2005年の主な動き

3月2日	松沢成文・神奈川県知事が定例記者会見で、ゲームソフトを有害図書指定する方針を発表。
4月20日	野田聖子衆議院議員の呼びかけにより『少女アダルトアニメやゲームについて考える勉強会』が開催。
5月25日	松沢知事が、30日の県児童福祉審議会社会環境部会に、暴力性や残虐性が極めて高いゲームソフト1本を諮問する方針を示す。
5月30日	神奈川県児童福祉審議会社会環境部会にて「グランド・セフト・オートⅢ」の「有害」指定が決定される。
6月7日	神奈川県「GTAⅢ」の「有害」指定を告示。「カプコン」はCEROによる「18歳以上対象」の審査結果を表示、小売店に区分陳列を依頼していたことなどを挙げ、法的対応を視野にいれた検討を行うと発表。
6月24日	上田清司埼玉県知事が、ゲームの有害指定および八都県市での条例による規制の強化、共通化を検討していること示す。
7月14日	松沢県知事、全国知事会にて「全国知事会として、ゲームソフト関係業界に向けて、より一層実効性のある自主規制の取組要望を行うこと」を提案。
7月19日	CESA「年齢別レーティング制度」に基づくゲームソフトの販売自主規制を実施すると発表。
9月16日	埼玉県がゲームソフト「グランド・セフト・オートⅢ」の「有害」指定を告示。
10月14日	山田啓二・京都府知事、大阪府・兵庫県と協同したゲーム規制を検討していることを示す。
10月19日	「テレビゲームと子どもに関する協議会」が第1回会合を開催。啓発を行うことを提案。
11月17日	全国知事会の決定を受けて、松沢県知事がCESA/CEROに対し、より実効性のある自主規制を要請。

参考サイト:「有害」規制監視隊 http://hp1.cyberstation.ne.jp/straycat/watch/top.htm

野田聖子議員も援助している？　国会周辺に蠢く規制推進派NPO

　今年4月20日、衆議院第一議員会館において、子供の人権保護を唱える野田聖子代議士の呼びかけで『少女アダルトアニメやゲームについて考える』ことを議題とした勉強会が開かれた。

　この席で「幼い少女の性欲を対象にしたゲームが氾濫していると熱弁をふるったのがNPO「ジュベネイル・ガイド」の長岡道子理事長であったのだが、この長岡理事長は、アダルトゲームメーカー「アクティブ」の代表で、元ソフ倫理事を勤めていた人物であったことが、週刊誌で暴露されてしまった。

　長岡理事長は「（アダルトゲームを生業としていたことを）以前に野田代議士に説明していたと勘違いしていた」と弁明したものの、このNPOの役員が運営する別法人では現在も「アクティブ」の過去作が販売されていることが指摘されるに及んで「一部の心無い方の中傷等あり、当団体の活動が妨害され……」としてサイトの更新を停止され、以後表だった活動は行っていない。

　当の野田議員側は、終始「騙されていた」との態度を取っている。

「昨年、長岡さんから「ジュベネイル・ガイド」の活動について、メールを頂き、私どもの方から「カスパル」さんを紹介し、協力して頂いていた。ポルノを扱っていたと聞いたのは勉強会の席上が初めて、今後のご協力関係は難しいと思いますね」（島桜子秘書）

　また、同じく勉強会に参加していたNPO「カスパル」は、現在も活動を継続中。8月には、ゲームメーカー及びアダルトゲーム雑誌の出版社に販売を中止を訴える書面を送付したと発表したが、送付先の中にはアダルトゲームを販売していないメーカーや、既に倒産した出版社も含まれている。

　いったいどういう意図で書面を送付することにしたのか近藤美津枝代表に尋ねてみた。

「ネットで検索して住所のわかった会社に送付した。私たちは、会の名前で送付しているので、もし、〝ウチではポルノは扱っていない〟というのなら、返事をよこせばいいのに、誰も返事をしてこない」

と、半ば逆ギレの回答。

　この発言から見えるように、規制推進を唱える人々は、エロはおろか、コンシューマーゲームに対してもあまりに無理解なのだ。にも関わらず、「青少年の健全な育成に有害」・「犯罪を誘発する」などという非科学的で脆弱な論理を振りかざし、それが、一般市民から、政治家まで多くの人々を納得させてしまうのは、なぜだろうか。

野田議員のブレーン「カスパル」とは？

カスパル（アジアの児童買春阻止を訴える会）は、1989年設立された組織。昨年まではNPO法人格を持っていたが、本年度は継続せず抹消されている。野田聖子議員は衆議院議員に初当選した94年より会員。タイ・フィリピンで子供の保護活動を行う一方で「美少女アダルトサイトアニメ雑誌及び、美少女アダルトサイトアニメシュミレーションゲーム」が、児童に対する性犯罪を助長していると主張し、その全廃を主張している。


週刊新潮［特集］
野田聖子議員もダマされた！「児童ポルノ禁止」NPOの女性理事長は「元ポルノ業者」
「美少女モノはアート」

グラビアでも紹介する異例の大きさでの扱いに長岡理事長は「くやしい」と関係者に漏らしたという



カスパルのトップページ。件の手紙はなんとスク・エニにまで送られている！

「ゲーム＝悪いやつ」。根拠なき図式を利用し、自らの食い扶持に利用し続ける大人たちを徹底的に断罪する！

ゲーム有害説 有害論

アディオス！「ゲーム有害論」

現在ではほぼ一家に一台の割合でゲーム機が普及し、国民的娯楽となったビデオゲーム。しかし、「ゲームは脳に悪い」「ゲームのせいで少年犯罪が増えた」などというように、マスコミや教育関係者からは相変わらず悪者扱いされ続けるイジメられっ子である。

古くはゲームセンターが不良少年の温床とみなされて風俗営業法の監視下におかれたり、「ポケモン」のテレビを見た子どもが光過敏性てんかんを発症したら「ゲームで遊ぶとてんかんになる」というデマが飛び交った。だがよくよく考えれば、これらはすべて子どもを甘やかしたまま放置し、自分たちが偉ぶるための口実にゲームを利用した大人たち自身の怠慢による産物なのだ。他人やモノに責任を転嫁し、自らの愚劣さを自覚しない姿は実に醜悪極まりない。

本稿では、今なおステレオタイプに「ゲーム有害論」を信じてやまない、教養豊かな（と、思い込んでいる）大人たちの愚かさを徹底的に追及していくことにする。本題に入る前に、まずはまぶたをしばらく閉じていったんリラックスし、脳内にα波がたくさん出ている状態になったのを確かめてから読んでほしい（笑）。



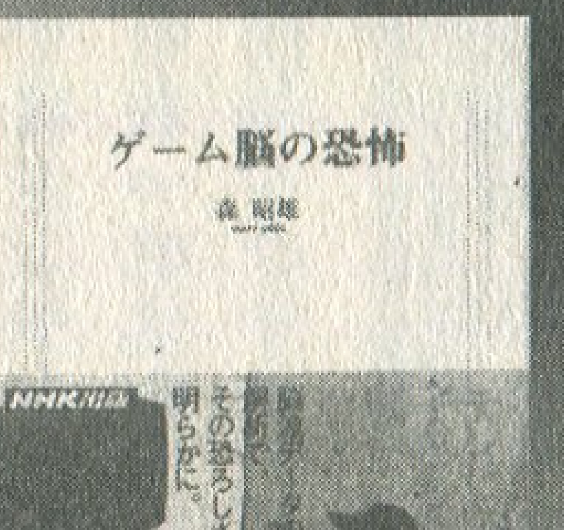
「凶悪犯罪はゲームのせい」と安易に片付ける報道は後を絶たない。モノに責任をなすりつけ、正義面をしていて何が楽しいのだろう？

「ゲーム脳の恐怖」で蔵が建つ!!

サッカー日本代表大躍進の興奮さめやらぬ2002年7月、NHK出版より発行された医学博士である森昭雄氏の著書「ゲーム脳の恐怖」は、現在に至るまで「ゲーム有害論」のさらなる普及に多大な貢献を果たしている。その驚くべき研究内容は日頃ゲームの存在を好ましく思わない人々から高い関心を集め、翌年「と学会」主催の日本トンデモ本大賞にノミネートされるも、惜しくも大賞を逃している。さらに森氏は昨年「ITに殺される子どもたち 蔓延するゲーム脳」（講談社）も上梓しており、その勢いはとどまるところを知らない。もしこれらの印税で御殿を建てることができたなら、その功績は未来永劫語り継がれていくことだろう（笑）。



森昭雄氏



森氏のインタビューは本誌2002年11月号に掲載されている。必読！

「ゲーム脳」に限らず、過去にもメディアを通して世間をにぎわしたトンデモ論は数多く存在していることは周知の事実だ。左記のものは近年になって登場した例であるが、今となっては単なる笑い話にすぎないことはあらためて語るまでもないだろう。

つまり、これらのトンデモ論を展開した人たちは太古の昔に「写真に取られると魂を抜かれる」だとか、「ハレー彗星が接近すると毒ガスが充満して空気がなくなる」などと言っていた人と同レベルなのだ。おかしな噂や情報などを広め、いらぬ心配を世間の人にかけて迷惑をかけまくったエセ識者たちにこそ、ぜひ一度脳波の測定をしてもらいたいものである(笑)。

それでも「ゲーム有害論」を支持する人は、筆者推薦のトンデモ本と見せかけて実はそうじゃない、という参考図書も挙げておくので、町のゲームセンターに補導員として巡回するついでに買うか借りるなどして読んでいただきたい。

それにしても、なんで筆者のような「ゲーム脳」、もとい「ゲーム屋」稼業の人間がいちいち大の大人にこんなことを喚起しなければいけないのだろう? それだけ世間の噂話がトンデモ論かどうかを自分できちんと見抜けない人がゴマンといるということなのだろう。筆者もこうなったら、「権力者脳の恐怖」とかいう本を書いて、ついでにトンデモ本大賞のグランプリも取って悠々自適の印税生活を目指してみようかな(笑)……。

人騒がせトンデモ論1



「ノストラダムスの大予言」

(関連書籍多数)

20世紀末の日本であまりにも有名になった、中世の天才フランス人による(とされた)「1999年7の月に人類は滅びる」という予言。多くのコンピュータが使用不能になると言われた「西暦2000年問題」に関連付ける説まで登場したが、その結末がどうなったのかは周知のとおりである。予言書の解読にあたった人たちは、自らの読解力に問題があったかどうかという以前に、本家本元のフランスですらほとんどノストラダムスの知名度がなく、また日本以外の国ではまるで話題にならなかったのはなぜか、という単純な疑問すら持たなかったのだろうか?

トンデモ度 騒音おばさんも顔負けのアンゴルモア大王級

人騒がせトンデモ論2



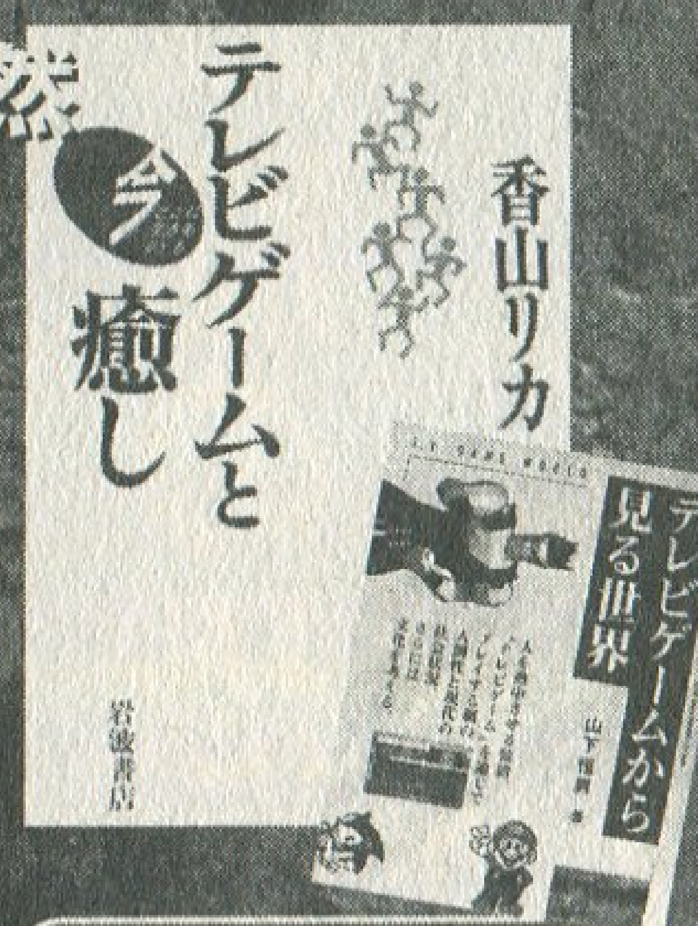
「頭が良くなる偏差値が上がる-5万人のデータが証明した驚異の方法 ベストセラーシリーズ・ワニの本」

(山田武敏著、和同ドクターズグループ著 1987年ベストセラーズ)

色盲治療のノウハウを応用したところ、テストの成績がみるみる良くなり偏差値がアップしたという驚異の報告。その方法は、なんと脳内に電気ショックを与えるというもので、かのフランケンシュタインを作ったヘルシング教授も裸足で逃げ出すほどの行為である。なお本書は筆者の母校である中学校にも所蔵され、ある先生から「オマエもいっぺん実験してみるか?」と薦められたが、即座に一笑に付して断ったという淡い思い出がある。偏差値が上昇さえすれば何をやってもオーケー、という単純な理論を信じる大人たちにはただあきれるばかりである。

トンデモ度 ヴァン・ヘルシング教授もビックリの稲妻級

トンデモっぽいけど全然トンデモじゃない本



山下氏は大学教授にして無類のゲーム好き。テレビで何でも知ったふうな口を利いて喜んでいるだけの評論家とは異なり、実体験をもとに自論を展開しているところに好感が持てる本だ。「テレビゲームと癒し」は精神医療の現場でゲームによって患者とコミュニケーションが円滑に進んだという貴重な話などが載っている。単なる「脳内理論」とは説得力のレベルがまるで違うのだ(笑)。

DATA

「テレビゲームから見る世界」
(山下恒男著 1995年 ジャストシステム)

「テレビゲームと癒し」
(香山リカ著 1996年 岩波書店)

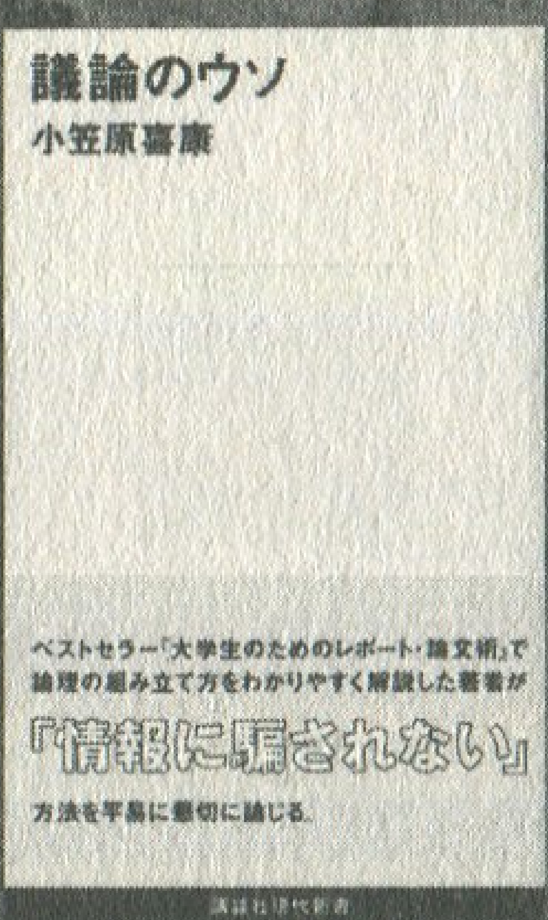
それでは、筆者がこれだけゴタクを並べても「有害論」を捨てきれない大人たち、特に教育関係者のみなさんに対して決定的な引導を渡す本を紹介しよう。

まず小笠原氏の著書では、嬉しいことに第2章の「権威のウソ」の文中で「ゲーム脳」のデタラメさを教えてくれている。本来ならば取るに足らないトンデモ論を、ここまで懇切丁寧に解説をしたその努力に心から拍手を贈りたい。

また冨田氏のように、かつては「ゲーム少年」でありながら有名私立大学に合格し、なおかつ母校の教授(しかも学部長だ!)にまで登りつめた人が現に存在しているのだから、「ゲーム脳で学力低下」などとは間違っても言えないハズだ。もしゲーム有害論者が同氏の功績を例外扱いなどした日には、何より当のご本人様が黙ってはいないだろう(笑)。

さらに坂元氏の著書を読めば、現時点で「ゲーム有害論」を100%肯定できないことがわかるハズだ。「暴力表現ゲーム」を血眼になって探すヒマな人たちには、もっとメディアリテラシー教育の充実に知恵を使ってほしいものである。

「議論のウソ」(小笠原喜康著 2005年 講談社現代新書)



なぜ「ゲーム脳」の考え方がデタラメなのかが、極めて論理的に詳しく書かれている。今なお「ゲーム脳」の存在を信じて疑わない人は、ぜひ一読して自らの浅はかなる思考に対し猛省をしていただきたい。ちなみに著者の小笠原氏は、森氏と同じ日大(文理学部)の教授である。何の因果があるのかはわからないけど(笑)……。

「ゲーム少年の夢」(冨田勝著 1991年 講談社)



著者は音楽家、冨田勲氏の実子にして現慶応大学の教授。学生時代には「六大学対抗インベーダー大会」に出場し、さらにはなんと足で「インベーダー」をプレイする神業(笑)を披露したことなどを語っている。こんな経歴を持つ先生に対しても、はたして「ゲーム脳人間タイプ」などと断言することができるのだろうか?

「テレビゲームと子どもの心」(坂元章著 2004年 メタモル出版)



数々の実験をもとに、ゲームが人にどのような影響を及ぼすかを検証している。ゲームで長く遊ぶ子どもほど社会的不適応になるのではなく、もともとその傾向にある子どもがよりゲームに接触するようになるのでは、という記述はまさに至言。「声に出して読みたい日本語」に今すぐ加えてほしいものである。

もっと大人は「知識」じゃなくて「知恵」をつけろ!

誤解のないように申し上げておくが、筆者はゲームが人間に対し何も悪影響を及ぼすものではない、と言いたいのではない。大人が根拠のはっきりしないままゲームを悪者呼ばわりし、いらぬ不安を子どもたちに植えつけるような振る舞いをしていて恥ずかしくないのか、と言いたいのだ。

自分で実際にゲームをプレイしたうえで「ゲームは有害」と結論づけたのであれば文句はないのだが、そんな自らの体験を通して得た知恵をもとに論ずる人が、特に教育関係者の中からまるで出てこないのは一体なぜなのだろうか? イジメをなくそうなどと普段から偉そうに言っているけど、実はイジメっ子を意図的に作り出し、威張っているのはほかならぬアンタたち大人のほうではないのか?

これでは「ゲーム有害論」自体が有害であり、まさに本末転倒である。無知蒙昧な大人たちに合掌。



大ヒット作の18禁への移植はエポックメイキングとなるか

「To Heart2 XRATED」発売開始直前！

普通のギャルゲーがエロゲーになる日

少々状況は変わってきたが、18禁ゲームの巨頭といえばLEAF・KEYの2ブランドが真っ先に思い浮かぶ。

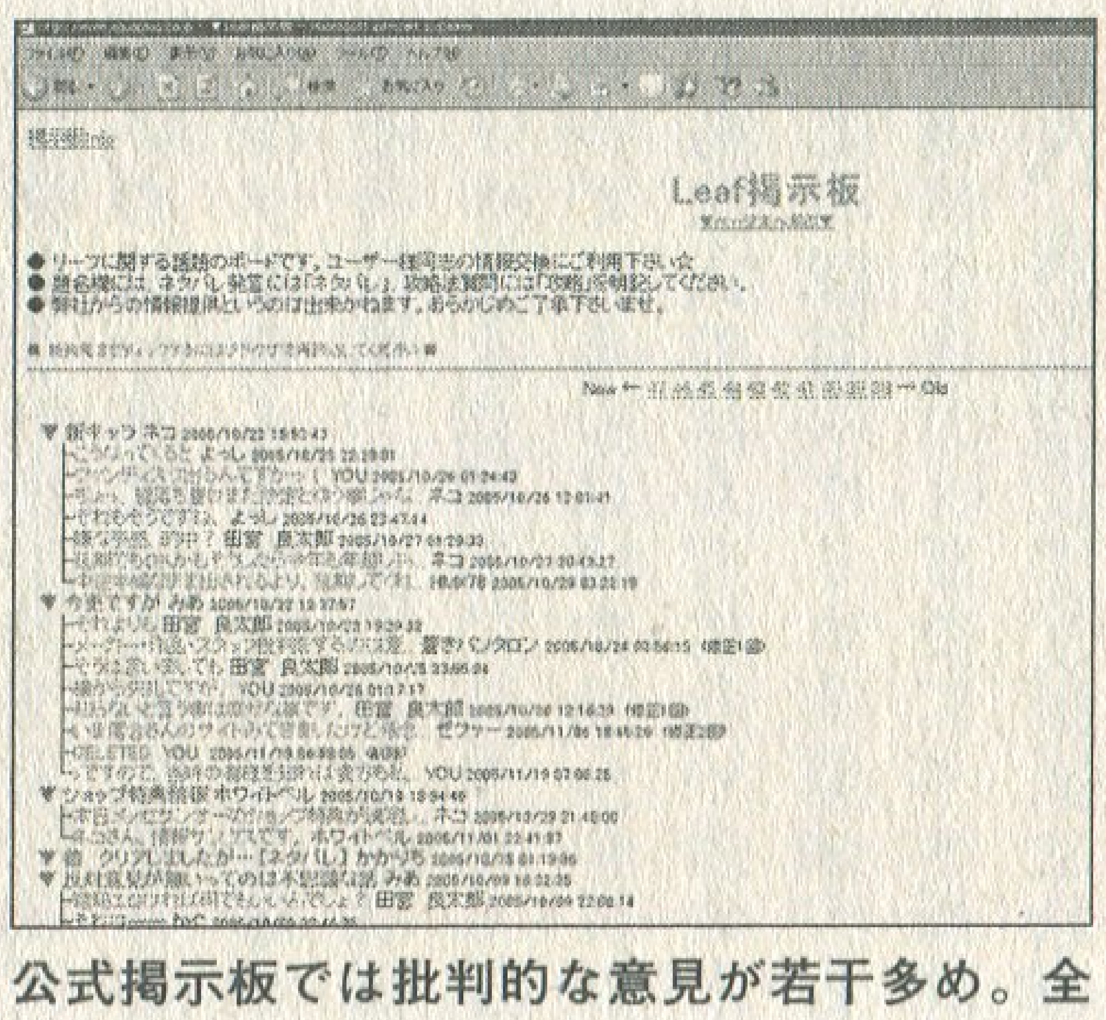
その2大巨頭が、今年の年末商戦に、相次いで「自社全年齢向けソフトの18禁版」作品を投入した。「To Heart2（CERO15歳以上推奨）」のPC用18禁版『To Heart2 XRATED』（以下『XRATED』）と『CLANNAD』の18禁アナザーストーリー『智代アフター』だ。

同じ18禁化でも、より大きな意味を持つのが『XRATED』だ。『智代アフター』が、本編とは関係のないアナザーストーリーであり、実質的なファンディスクであるのに対し、『XRATED』は完全な意味での18禁化。LEAFの公式掲示板をはじめ、各所で賛否両論が噴出した。

主なコンシューマ▶18禁移植タイトル

発売日	タイトル	発売元
2002.12.26	スイートレガシー ～ボクと彼女の名もないお菓子～(PS2)	PCCWJapan
2003.3.28	スイートレガシー ～ボクと彼女のあま～い関係～	FrontWing
2002.5.30	夏色の砂時計(PS2)	プリンセスソフト
2003.1.24	夏色の砂時計 for Windows	Berries
2001.10.25	Candy Stripe ～みならい天使～(DC)	セガ／ワウ・エンターテイメント
2001.12.14	Sweet～半熟な天使たち～	Silky's[エルフ]
2001.9.27	EVE The Fatal Attraction(PS)	ゲームビレッジ
2001.12.14	EVE The Fatal Attraction	C's ware
2000.3.30	EVE ZERO(PS)	ゲームビレッジ
2000.6.23	EVE ZERO -ark of the matter-	C's ware
1999.3.18	KISSより…(SS)	キッド
1999.6.24	KISSより…	あいりゅ
1998.12.23	6インチまいだーりん(SS)	キッド
1999.5.20	6インチまいだーりん	あいりゅ
1999.10.28	REVIVE・・・～蘇生～(DC)	データイースト
2003.7.4	REVIVE・・・～蘇生～	ハーベスト 18禁扱
2001.5.31	エクソダスギルティー ネオス(DC)	アーベル
1998.11.26	エクソダスギルティ(PS)	イマジニア

過去にもコンシューマからPC18禁に移植されたタイトルがなかったわけではない。だが、その多くは本当に「とってつけた」だけの18禁シーン追加で評判の悪いものが多い。また、18禁シーンNG声優を使っていた場合のために、声優を変更しなければならないこともあった。



公式掲示板では批判的な意見が若干多め。全体的には歓迎する勢力のが優勢か

いわゆるギャルゲー（エロゲー）にカテゴライズされる作品の多くは、まずPCの18禁ソフトとして発売し、一定以上のヒットとなると、晴れてコンシューマに〝昇格〟する。開発費が比較的安く、なおかつエロという強力な武器が使えるPC18禁からのスタートは、非常に論理的な手法だということは、小誌読者の皆様なら、当然ご存知のことであろう。

その常識を破り、あえて逆から攻めたのは、ヒットが確約された大物タイトル「To Heart」だからこそ可能なのだろうが、果たしてこれは、ユーザーにとって本当に必要な移植なのだろうか。

簡単にはぬぐえない「汚い商売」のレッテル

非18禁媒体の、エロシーンを見たいという欲求は、非常に自然なものだ。アイドルの裏ビデオ出演の噂に興奮しなかった男は少ないだろうし、男性向け・女性向けを問わずどんな作品でもエロパロの需要がある。これは、巨大なマーケットとなった同人市場がそれを物語っている。

だからこそ、この移植を危ぐする声も大きい。18禁シーンを入れることによって、キャラクターやストーリーが壊れてしまうのではないか。これは同人で許されても公式では許されないことである。確かに、「入るとすればここだな」というポイントはいくつか思い浮かぶ。だが、最初からコンシューマ用に開発された、という色眼鏡があるからなのかもしれないが、とってつけたようなものになりそうな気がして仕方がない。

これが、ほぼ同時に発売される『智代アフター』の大本である「CLANNAD」であれば話はもう少しスムーズだったのかもしれない。「CLANNAD」は、物語の中で結婚、初夜、出産といった要素が重要な役割を果たしていた。18禁にしなかったことで、重要なシーンを不必要にカットしていたとも言える。だが、「To Heart2」には、そうした「必然性のある」要素はどれほどあるのだろうか。「また汚い商売をしやがって」という声が一部で上がるのも必然と言える。実際、ファンは文句を言いながらでも買ってしまうだろう。予約の状況は悪くない。



※配慮のため、画像を荒くしてあります。

「To Heart2」を題材にした同人誌は元が非エロのため、圧倒的にエロありのものが多い

18禁への移植によって良い方向へ動いてくれれば

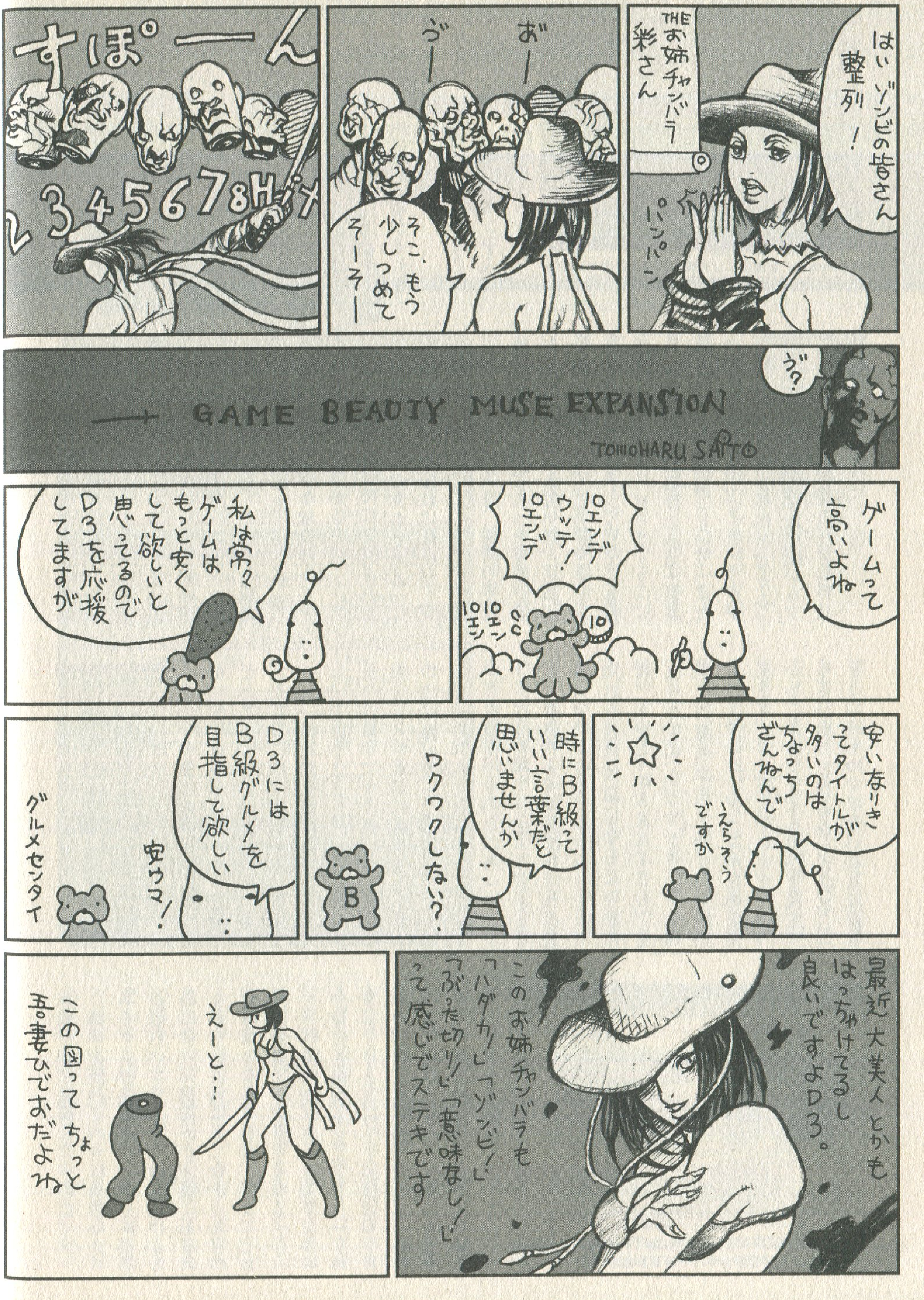
だが、今までの「汚い商売」がせいぜい新規CGやキャラ追加にとどまっていたのに対し、『XRATED』は、18禁シーン追加という、決定的な改訂版である。もし、『XRATED』で細かな修正や変更などがあり、もしくは18禁シーンの追加によりストーリーの完成度が高まっていたとしたら、これは大きなエポックメイキングとなる。今のところ「コンシューマ→18禁」は「To Heart」並みのタイトルでなければ通用しないだろう。コンシューマで売れなければ話にならないからだ。しかし、『XRATED』をきっかけに、「コンシューマ→18禁」の流れが生まれ、それが18禁/ギャルゲージャンル自体を発展させ、より多くのユーザーをつかむことのできるものへと脱皮するきっかけとなるかもしれない。そう甘いものではないことは百も承知だが、期待したいのだ。

媒体を問わずエロは優秀なクリエイターの供給源だ。ゲーム業界が面白いソフトを供給し続けるためには、18禁業界が才能に恵まれながら表舞台に立てなかった者の受け皿となることは、今までどおり重要なファクターとなる。

大げさだが、ゲーム業界全体の今後にも影響するかもしれない『XRATED』。小誌発売の6日後の12月9日に発売予定だ。本物のファンサービスか、それとも巻き上げ商法か。期待と不安を抱えつつ注目したい。



度重なる発売延期に苦しんだPS2版「To Heart2」と違い、『XRATED』は予定どおり……出るよな!?


はい ゾンビの皆さん 整列!
THEお姉チャンバラ 彩さん
パンパン
おー
ゔー
そこ、もう少しつめて そーそー
すぽーーん
2345678Hit
GAME BEAUTY MUSE EXPANSION
TOMOHARU SAITO
ゔ?
ゲームって高いよね
10エンデ ウッテ! 10エンデ
10エン 10エン
10
私は常々ゲームはもっと安くして欲しいと思ってるのでD3を応援してますが
安いなりきそタイトルが多いのはちょっちざんねんで
えらそうですが
時にB級っていい言葉だと思いませんか
ワクワクしない?
B
D3にはB級グルメを目指して欲しい
安ウマ!
グルメセンタイ
最近大美人とかもはっちゃけてるし良いですよD3。
このお姉チャンバラも「ハダカ!」「ゾンビ!」「ぶった切り!」「意味無し!」って感じでステキです
えーと・・・
この図ってちょっと吾妻ひでおだよね



SIMPLE200シリーズVol.61
THE お姉チャンバラ

ジＡＣＧ メＤ３パブリッシャー 機ＰＳ２
¥2,100円（５％税込）発04年８月26日

なごしぶげいちょう

名越武芸帖

其之三十六

前回のつづき



名越稔洋

株式会社セガ NEソフト研究開発部 R&D クリエイティブオフィサー。現在PS2「龍が如く」を鋭意製作中。

日本映画界の再建

前回、俺が何故『龍が如く』というタイトルを作るに至ったのか？ のお話をしました。

かい摘んで言うと①日本向けにターゲッティングすることで日本人に心の底から納得して貰える、伝わる作品にしたかった。②18禁にすることで、その狙いを更に明確にさせ、お話的にも濃いモノにしたかった。③そのテーマや世界観の激しさだけを変に注目させないためにも、開発費にも厚みを持たせ圧倒的クオリティーを目指した……という内容でした。

で、最後に「ゲームマーケットに不景気風が吹く最中、俺はあることに注目していた。それは日本映画。20年程前、産業的にはガタガタで「売れない」「興味が沸かない」と言われハリウッドと比較され続け、やはり金額のスケールが違う、という吐き捨てられた業界が何故再生したのか？」という締めくくりをしました。ではまずこれのオチを話さなくてはいけませんね。続きから話しましょう。

日本映画は今のある程度の景気状況になるために「ハリウッド的アプローチ」を解決策にしませんでした。1作に何十億、場合によっては百億以上の金をかけて作品を作り始めたわけではありません。では何をしたか？ それは古い慣習、体質を排除し、マーケティングの基準を新たにして作品作りに臨んだからです。例えば数十年前、日本映画の作品はマーケティング的に2種類でした。子供向けと大人向け。しかも大人向けとはポルノ系以外は、原作者、出演者もほとんど毎回お決まりが前提の文学大作系、そして子供向けとは文部省推薦以外はTV番組の再編集モノが中心で、たまに劇場オリジナル版が何年かに数本あるくらい。でもそれらがまさにイコール日本映画でした。つまり当時の日本で「映画を見に行く」ということは前述のモノを見に行くことだったわけです。どうです？ 素晴らしく画一的。更に子供と大人の境目、つまり10代中盤から20代中盤程度までのマーケットがスッポリ抜けている。まぁそれ以上に、大人であれ子供であれ、どっちみち前述のラインアップの連続では飽きますよ……。それじゃいかんということで、アイドル映画やヒット漫画の原作モノを中心に10代中盤から20代中盤程度までのマーケットを埋め合わせるように作られていくわけですが、それも一度当たると結局同じネタと同じキャスティングの繰り返しになり、やはり映画離れは解消されず……でもこの様子って、何かの状況に似ていませんか？ そう、昨今のゲーム業界に似ている。同じマーケットに対してジャン

ル、お話の傾向を似通わせたものを繰り返し制作し、結果、続編が頻発。ゲーム離れがささやかれ始める、という状況に……。で、映画はその後どうなったか？　その頃、映像を鑑賞する習慣に革命がおきます。ビデオデッキの登場です。無理に映画館に行かずとも、しばらく待っていれば家でゆっくり見られるということが提供された瞬間から、更に映画離れは深刻になります。それだけではありません。TVドラマの方が先にジャンルや内容においても挑戦的な試みを多様化させることで視聴者を満足させ、同時にビデオタイトルにおいてもエロビデオ含め、オリジナリティーあふれるラインアップを積極的に揃えはじめ、ますます映画を見に行くという付加価値は薄れていきます。そしてその状況を打破すべく、時折、巨額を投じた作品が作られたり、その時ハリウッドで流行っているネタを模したタイトルなんかが制作されたり（事実、〝面白さハリウッド級〟なんていうキャッチを使う作品はこのころ多かった）、またジャンルとしてはかつて見たことが無い、一見目立つんだけど、一体誰が喜ぶのか理解しがたい作品も多く作られていくようになりました。結果、ただでさえ減った映画ファンを、更に減らす結果に。だってその頃は映画そのものがどんどん陳腐な娯楽に見えていきましたからね。ジャンルに広がりがないかと思えば、今度は海外の2番せんじ。更にはマーケットを見据えず闇雲に作っている感じさえしました。もはや〝映画を観に行くことの価値〟そのものが危うく感じる始末。「映画でも観る？」「え？　つまんなくない？　もっと他に……」的な雰囲気な訳です。つまり内容に関係なく〝映画を見る〟こと自体がイケてないことと言うか……ここまで来ると瀕死の状態。で、その状態は90年代初めあたりまで続くことになります。

日本映画はいかにして立ち直ったか？

しかし、現在はどうでしょう？　冒頭でも述べましたが日本映画は復活しました。では現在はそのダメだった頃と何が違うのでしょうか？　片っ端からいうと、①配給会社、監督、キャストをはじめとした制作者の積極的な若返りと画一的な戦略の打破、②マーケットリサーチを映画という枠だけでなく世代毎の全てのカルチャーに求めて、何が得られるのか？　という提案の明確化、③ビデオを否定せず、配給会社の収入として受け入れつつ、劇場版とビデオ映画との住み分け戦略、④映画以外の全てのメディアとの共存を図れるような調整作業をプロモーションの標準的な業務に位置づける、等々のことを行ってきました。当たり前ジャン？　と思われる人も多いでしょう。でも「日本の映画業界が映画業界以外の全てのメディアを見据えた上で自分たちの作るべきモノを明確にし、それに最もマッチした制作環境と人材、宣伝プランをフレキシブルに選択しつつ、新しいものを常に提案する」という事自体は、そのダメダメだった頃からは考えられないくらいに画期的なことだったわけです。逆に言えばそのくらい保守的で前時代的なプライドの高い業界だったとも言えるのでしょう。で、まぁとにかく昨今では〝映画を観る〟ということはイケてないわけではないですし、作品毎にテーマ、内容もその世代と時代の嗜好性を重視しつつ、多様に用意されることで観る人たちを満足させています。もちろん昔からある文学的な大作、アイドル映画なんかもいまだにあ

ります。しかし、それらにしても昔とは違い、内容、宣伝共に今の時代に合った形になっています。結果、伝わりやすく、観る側も安心して劇場に行けます。どうでしょう？　素晴らしい。

当たり前のことを行う難しさ

ではここらで話をゲームに置き換えてみましょうか。ゲームも今、ジャンルとして画一的な印象を代表として、ユーザーからそのエンターテイメントメディアとしての価値を危ぶまれている傾向にあります。では早速、映画業界に準えて、その打開策を講じて……といけばいいのですが、なかなかそれを実現できているメーカーはないのが実情です。その理由にはゲーム業界特有の問題点なんかもあります。例えば、つい先般まで、日本製ゲーム至上主義的発想が強かった意識の問題や、コンソール毎にフォーマットが全部違うことや、PCというコンソール以外の主戦場がどんどん大きく広がりつつある状況や、単純にハード、ソフトの値段が未だ高いこと等が挙げられます。でもそんな中で先述の、全てのメディアを見据えた上で自分たちの作るべきモノを明確にして、それに最もマッチした制作環境と人材、宣伝プランをフレキシブルに選択しつつ、新しいものを常に提案する。を最もタイムリーに具現化したメーカーがあります。残念ながらそれは日本のメーカーではありません。それはEAです。彼らはゲームのメディアとしての価値の限界がいずれ来ることを予想し、映画やスポーツのライセンスを重要視して、開発体制をドラスティックに強化、整備し、例えば「映画の封切りと同時に同じゲームが存在する」というサービスを当たり前のように実現しました。その投資に賭けた情熱には本当に頭が下がります。でもある意味、最も当たり前のことを具現化したメーカーであるとも言えますが〝売れている〟という結果をみれば、その当たり前こそが今の時代に対する正解だったんだなぁとも思えます。なぁんて軽く言っちゃってますけど、なかなか勇気がいる決断だし、やっぱりすごいことだよなぁ……。ではEA以外の方法では今から先、対抗できないのでしょうか？　そうではないと考えます。ではそれは何か？　細かいことを言うと余りに会社の戦略暴露になるので表現に限界がありますが、平たく言えば「ゲームを単なるメディア一つであることを再認識した上で、マーケティングの絞り込みを行い、その絞り込みの基準を国、世代、性別、を踏まえた上で戦略的にタイトルを考案していくこと」に尽きると思います。つまりそれはどういう事か。そのひとつの回答が『龍が如く』なのです。そしてこのタイトルを作ったことで、俺は今回、ゲーム制作以外の誰も深く考えなかった問題点も痛感しました。それは……あれ？　またページが足りなくなった。ではこの話、次回完結ということでご勘弁を。ではまた。



パッケージのサンプルが出来上がりました



DX超合金
創聖合体アクエリオン
発売元：バンダイ
価格：20,790円（5%税込）

食を削って TOY まみれ

三十路過ぎても、三食パスタ漬けになろうとも食費を削ってトイを買う。物欲が勝るクズっぷりを発揮しながら、気になるトイにスポットを当ててますよ？

TEXT BY 飴尾拓朗

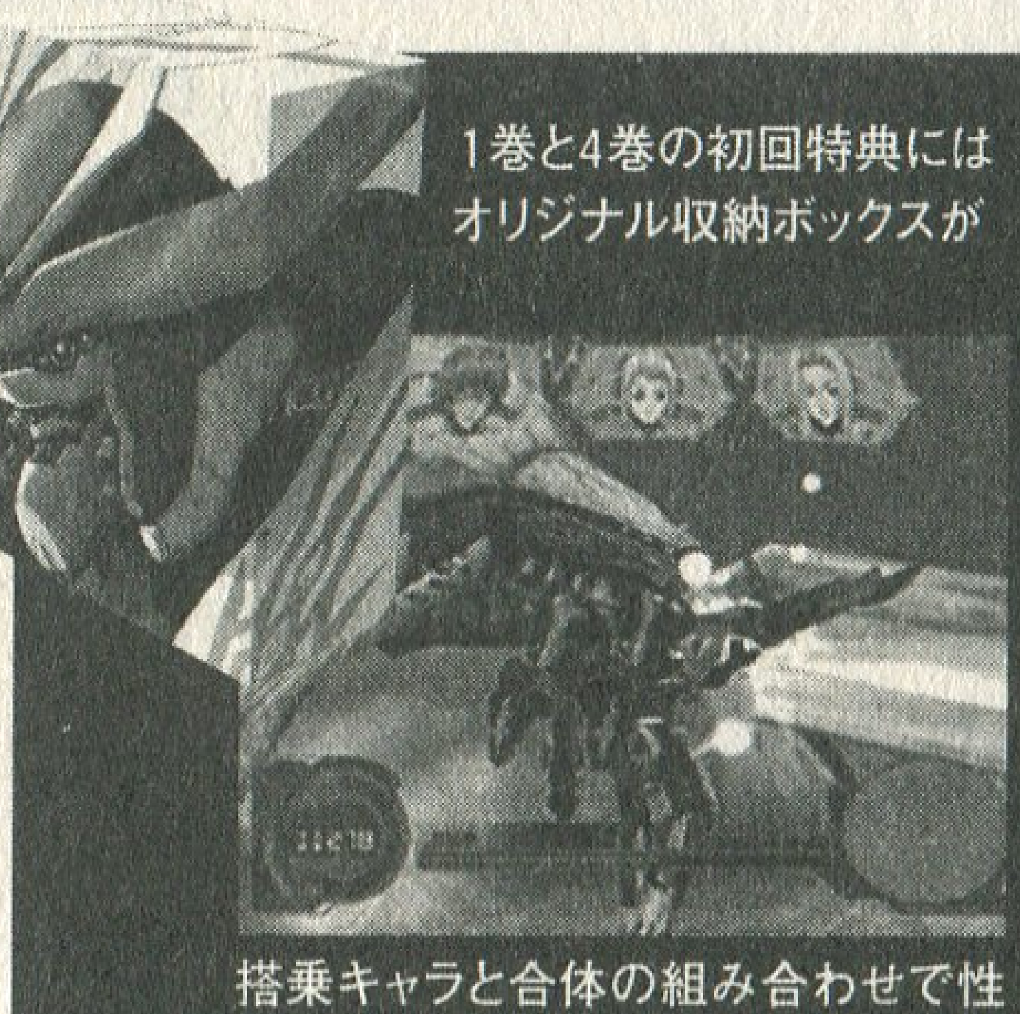
まさにオトナのための超合金

「物欲を満たすのに、まず先に何を削るか？」と問われたら、真っ先に同じカテゴリの遊興費全般が削られることだろう。その後、色事に費やす費用が削られ、最終的には食費を削り、残った手持ちの現金と発売スケジュールをニラメッコしながら、獲物にするべくロックオン。そんな話から端を発した編集S氏との打ち合わせ、トイに費やす金額の話題から「ゲームにリンクしたトイって、意外に多いッスよね？」というひと言を経て、このページが生まれました。本誌には珍しく見開きで写真をふんだんに取り入れながら、三十路過ぎたおっさんがいじり倒し、さらに堕落してくさまを観察するつもりで読んでいただけたら幸いです（はい、あいさつ終わりッ）。

今回取り上げるのは「DX超合金　創聖合体アクエリオン」。2万円という、超合金にしては破格の値段設定でありながら、発売前から話題がヒートアップし続け、公式ブログではメーカー広報のオネーサンが正しい変形講座を開いていたり、子どもの頃に変形合体メカに慣れ親しんだ世代でさえ悪戦苦闘が予想されるギミックの数々。古くは「闘士ゴーディアン」や「黄金戦士ゴールドライタン」のメカ設定で名をはせ、「超時空要塞マクロス」に登場するバルキリーで知名度が限界値を振り切ったデザイナー、河森正治の放つ渾身のメカデザイン。デザイン初期の段階で「玩具にすることを前提とした」設計を推し進めていたとはいえ、製品化の第一報は視聴者の誰もが自身の耳とその情報を疑ったに違いない。全貌が明らかになるにつれて、高まる物欲。発売後も新製品の波に飲まれることなく、身近に転がっている道具を用いるという逆転的な発想で（不可能と思われていた）劇中のシーンを再現するという猛者も現れ、話題を独占し続けている本製品。現代技術の粋をかき集めた、驚愕のギミックを堪能させていただきました。

「創聖のアクエリオン」とは？

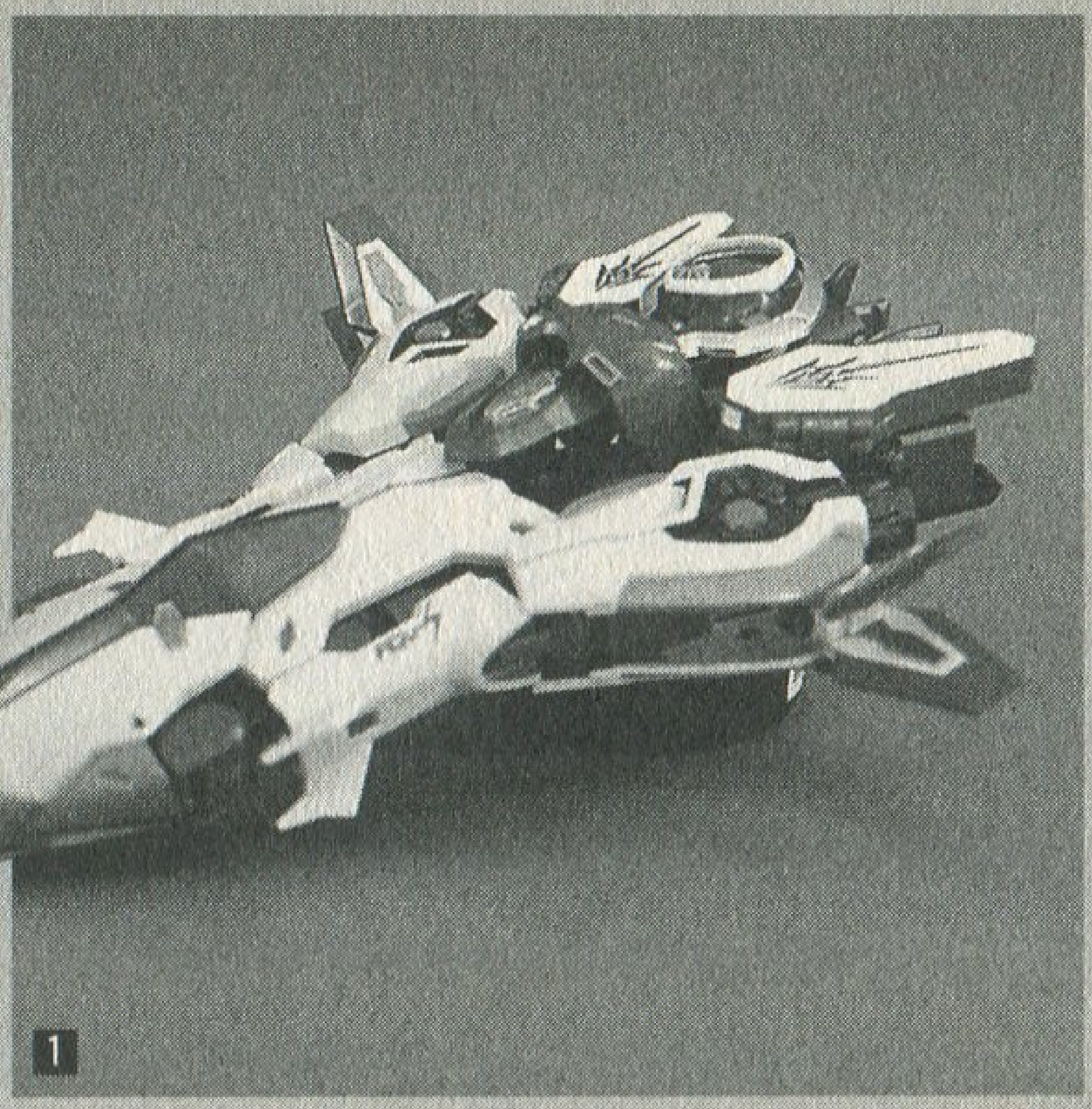
創聖紀0011年の地球では、11年前に起きた大異変で総人口が1／3に減少、さらに"堕天翅族"による人間狩りが行われていた。人類が堕天翅族に対抗できる唯一の手段が、クレタ島沖から発掘された機械じかけの天使「アクエリオン」。アクエリオンの駆動には、パイロットとして鋭い五感と純真な魂を持つ「エレメント」と呼ばれる人間（主に10代の少年少女）が求められた―。現在テレビ放送のほか、DVDが4巻までリリース、さらにミッションクリア型のアクションSLGとして、PS2でもゲームが発売されている。

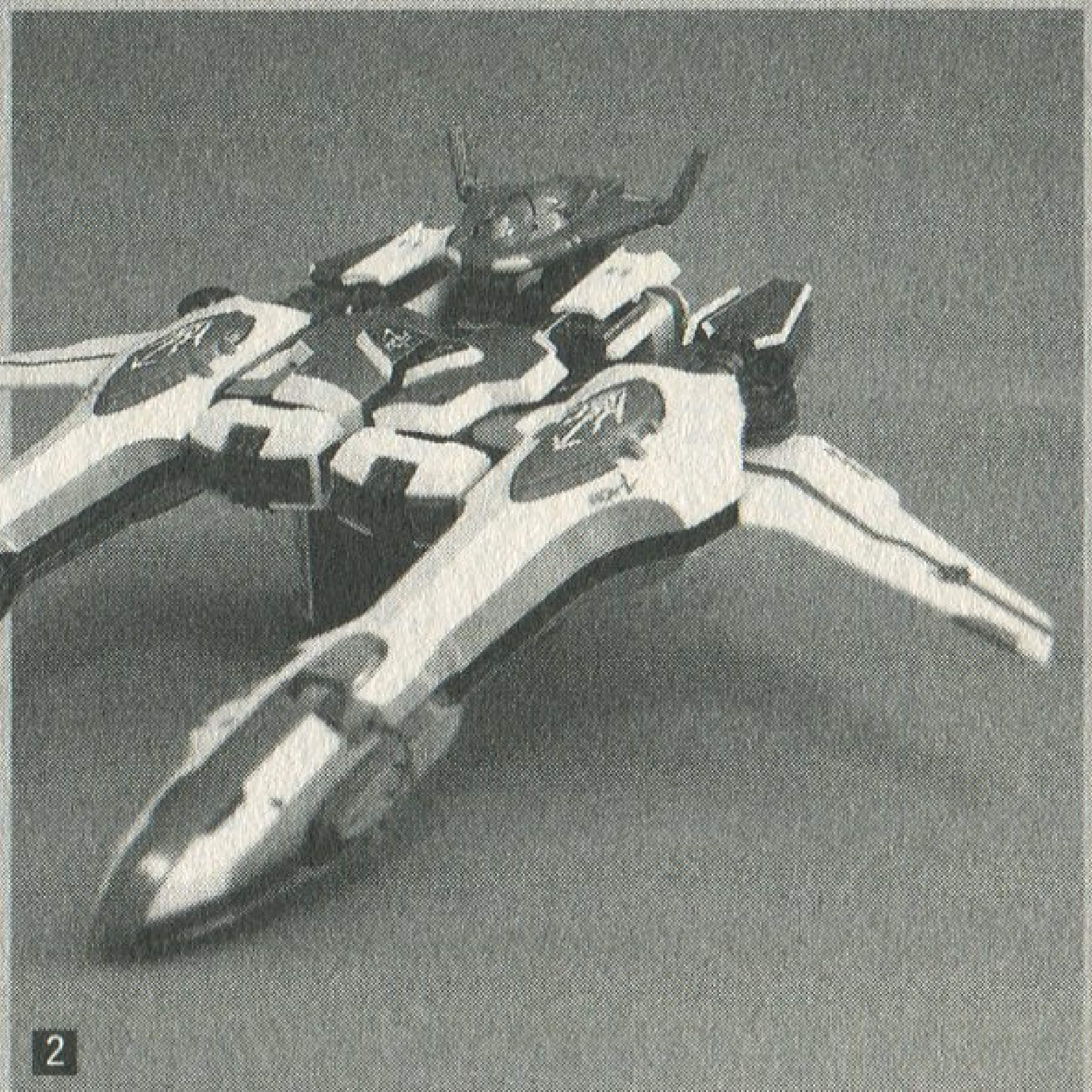


1巻と4巻の初回特典にはオリジナル収納ボックスが

搭乗キャラと合体の組み合わせで性能が一変するシステムとなっている









1 ベクターソルライド
変形と、ジョイントによるホールド部分が多いため、他の2機と比べてスムーズに変形させられるだろう。頭頂部のリングが割れやすいので、取り扱いに注意したい

2 ベクタールナ
全体的に回転させる箇所が多いため、変形時には肩アーマーと、アーマー内にある両腕のスライド位置に気を使いながら、適切な場所を回転させることを念頭におきたい

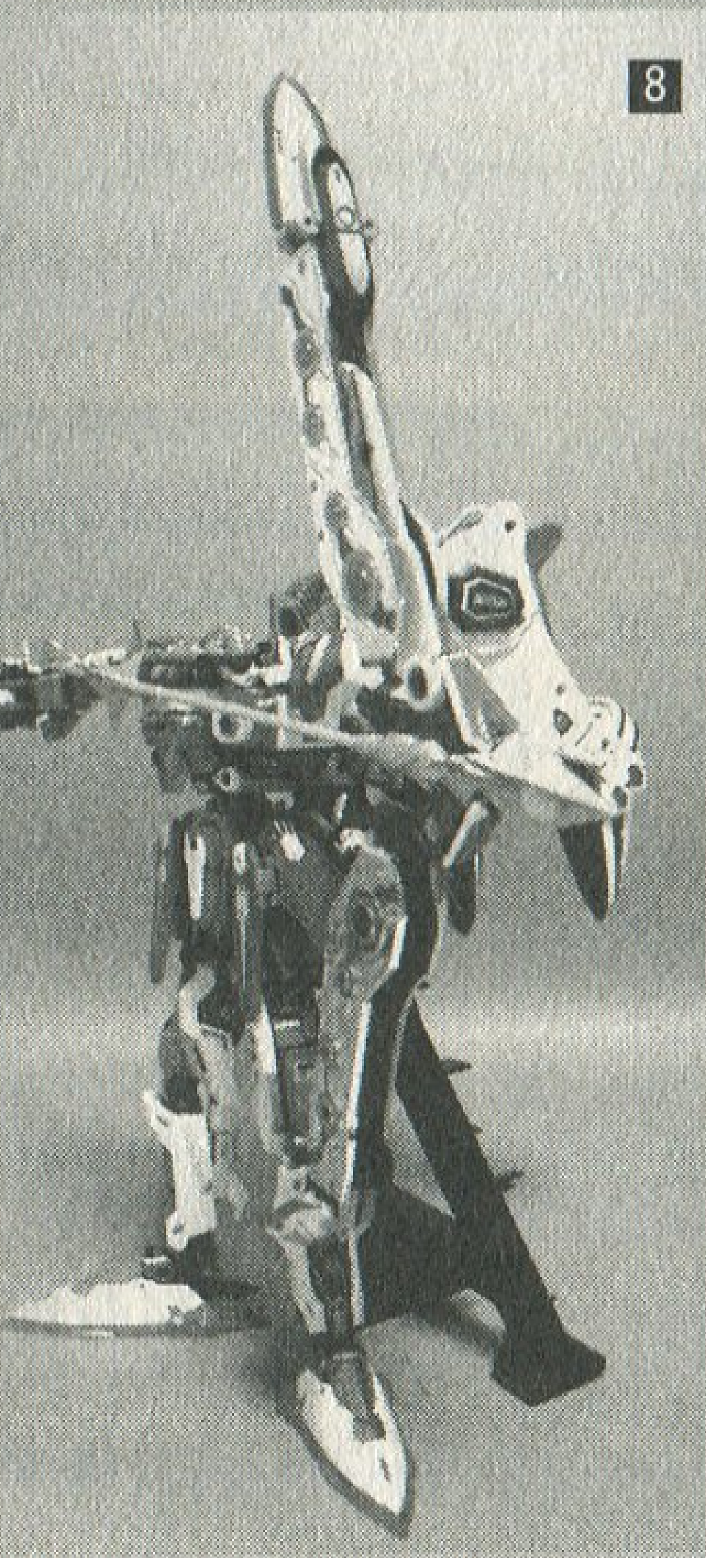
3 ソーラーアクエリオン
本編では一番目にする機会の多い形態で、格闘戦を主体に戦う。無限パンチ(ネットでは洗濯バサミで再現する猛者が!)という常軌を逸した必殺技も持っている

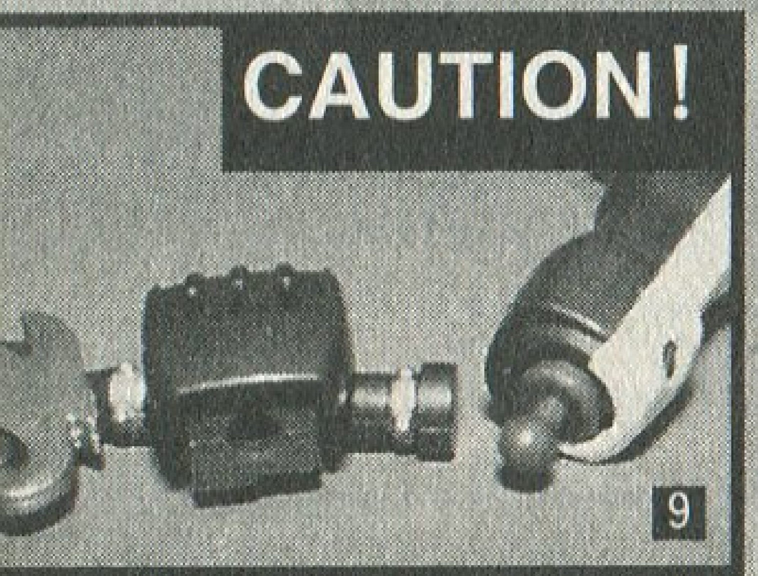
4 アクエリオンルナ 合体途中　CAUTION!
各機を合体させるにあたって、首の干渉に気をつけたい。特にアクエリオンルナは各機の首部分を2つのジョイントで接続するため、ベクターソル側の首をしっかり収納すること

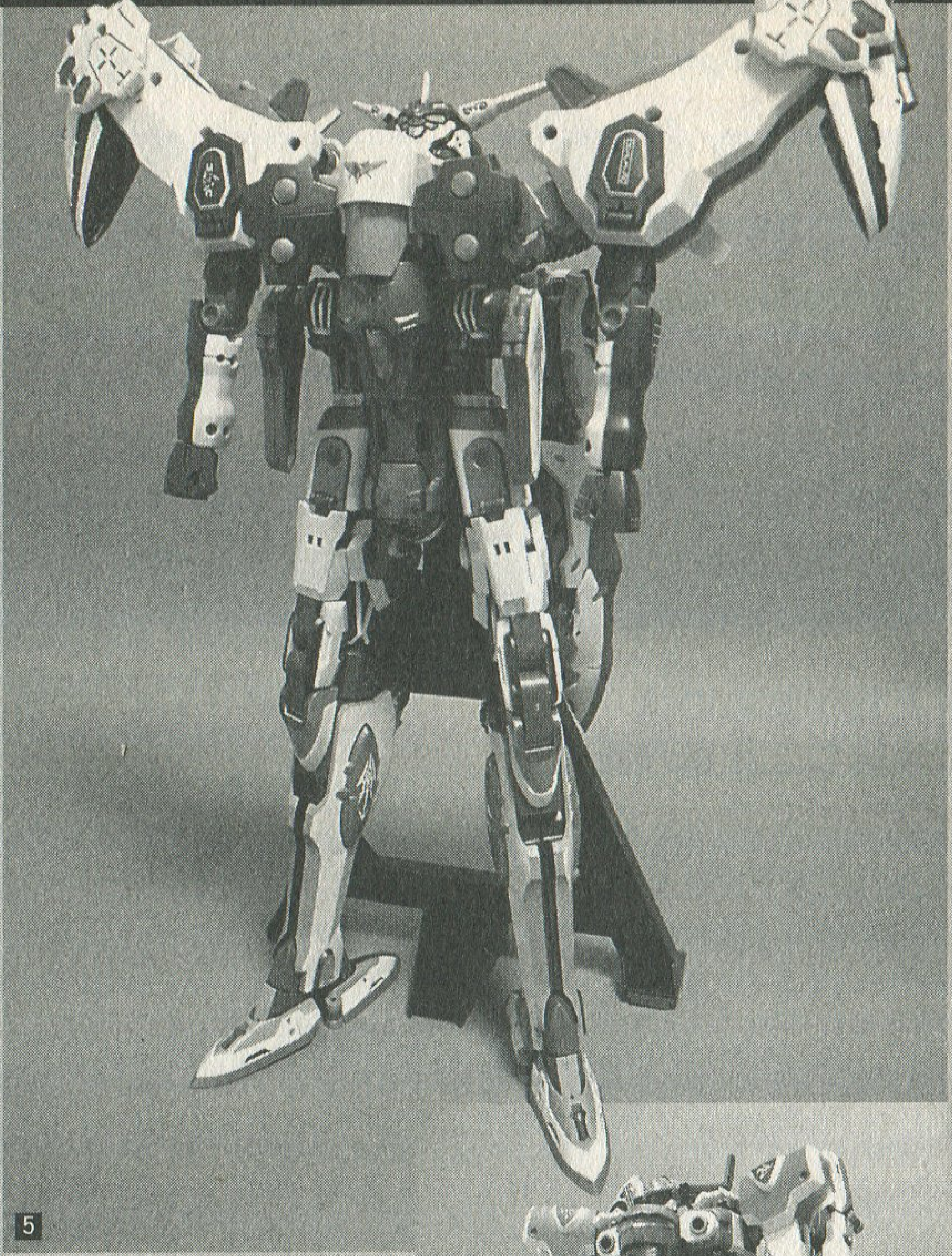
何がすばらしいかって、「ゲッターロボ」以来まともに実現できなかった3機3種完全変形（合体）を実現しながら、各形態の〝破たんと無縁のデザイン〟を追求した点に尽きるだろう。購入に踏み切るまでの迷い、購入に費やす資金の捻出、パッケージを開け、手に取ったときのワクワク感。幼少のみぎりに超合金を与えられ、興奮冷めやらぬ中で一心不乱にいじり倒していた頃の記憶がはっきりと呼び起こされる。日頃アクションフィギュアその他に食指を動かしまくる生活でありながら、パッケージを見た瞬間に後先を考えず（この年齢になって）レジに持って行く（ここまで0.1秒）。

分離状態では、1機につきおよそ15～20センチ程度の実寸。説明書に「本商品は設定を重視し精密に作られています。無理な方向に向かって曲げたり、落としたりすると破損します」と、明言されているのを目にした瞬間、一挙一動が慎重になる。パッケージに入った戦闘機形態から各ロボット形態











5 アクエリオンマーズ
武器戦闘を得意とする形態で、繊細な手足が特徴。トイでは、足の接地面積に反比例して安定性が低い（前のめりになることが多い）ので、ディスプレイにひと工夫を要する

6 ベクターマーズ
他の部分と比べて、機体後部の首パーツに接続される半円のリングとアンテナがデリケートなので、（アクエリオンルナへの変形時には余計に）気をつけて扱いたい

7 アクエリオンルナ
遠距離戦を主体とした形態で、トイでは他の機体と比べて高いプレイバリューを持つ。ベクタールナの変形時に首を回転させる必要があるため、他のパーツとの干渉に注意

8 ルナティックアーチェリー
左腕の機首を分割することで、ルナティックアーチェリー形態を再現できる。スパイラルアロー専用の持ち手が存在しないので、ホールド時にはアローをテープなどで固定する

9 CAUTION！
各機に、武器用の拳が付属している。ガンプラなどに比べて必要以上に固いので、差し替える際には力を入れすぎてジョイント部分を破壊しないように注意したい

に合体させるのに、慣れれば10分もかからないが、最初はひとつの形態を再現するのに試行錯誤を繰り返し、半刻ほど費やした。関節をバキバキ言わせながらすべてのアクションを実現させるのに、優に半日は食われることだろう。

欠点といえば、合体させたときに「自重で立てない」ために、ディスプレイ用のスタンドが必要不可欠なことか。可動範囲の拡大により、変形合体トイの欠点だった「取れるアクションポーズの少なさ」を克服しているにもかかわらず、付属のスタンドでは直立不動以外でのディスプレイがほぼ実現不可能と来たモンだ。確かに致命的だが……（どうせ、飾るときにはスタンドなんて目に入らなくなるし）許せるッ！　でもって、本製品の発売から3ヵ月を待たずして「強攻型」の発売が決定って……正気かよバンダイ！（ほめてるンですよ？）

……一万と二千円までなら出してあげる。否、残り八千円を過ぎた頃からもっと欲しい……ッ！



現役コミケスタッフが語るコミケにおける「ゲーム」の今

有明へGO!!

今回のテーマ
コミケの傾向と対策

ゲーム批評読者の中には、コミケに行かれたことのある方、もしくは興味のある方が多いハズ。そんな方たちのために、現役スタッフがコミケの見どころをピックアップ！

人気があるのはやはり二次創作系エロ

初めまして。コミケスタッフのNです。ヘタに自己紹介をしてしまうと正体がバレかねないので、「謎の人物」ということでご勘弁を。

コミケといえばやはり同人誌。ではゲームに関する同人誌は、どのようなものが扱われているのでしょうか。大別すると、批評系、やりこみレポート系、クソゲーや良作などのプレイレポート系、(バックグラウンドなどについての) 分析系、そして二次創作系(エロアリ・エロナシ)などといったところでしょうか。ちなみにこの中で最も人気があるのは、やはり二次創作系……特にエロアリのほうですね。

基本的に、元々エロ要素のない一般ゲームはエロアリ、18禁ゲームはエロナシが多いようです。人は常にないものを追い求めるわけですね。ちなみに、今人気のアーケードゲーム『アイドルマスター』は元々エロ要素皆無ですが、プレイヤーが女の子キャラに対して本当に娘のように感じることが多いらしく、エロナシの本が目立ちます。

前回までのコミケにおける人気タイトルですが、一般ゲームは『ToHeart2 (PS版)』、FFシリーズ、『ラグナロクオンライン』、テイルズシリーズ、『式神の城』。18禁ゲームは『Fate』、『月姫』、D.C.シリーズ、『シャッフル』あたりですね。『月姫』のブレイク以降、オリジナルゲームに注目している方も多いと思われます。最近のヒット作といえば、やはり『ひぐらしのなく頃に』シリーズ。アキバでこのゲームが発端になった乱闘騒ぎなんていうのもありましたね。そうそう、同人発ではありませんが、『ガンパレードマーチ』のヒットは、同人界での盛り上がりが後押しした部分もあると思います。

では年末、お待ちしております。

ゲーム系のブースで扱われているモノ

- 同人誌
- 音楽CD
- ゲーム
- その他グッズ

音楽CDはゲーム音楽のリミックスやアレンジモノが目立ちます。ゲームはオリジナルモノもあれば、既存のキャラを使用したモノも。グッズですが、今では「抱き枕カバー」などの色物系もすっかり当たり前になっています。

コミケで人気を集めそうなタイトル

一般
- ラグナロクオンライン
- FF12
- アイドルマスター

エロゲー
- ToHeart2 XRATED
- Fate/hollow ataraxia

一般ゲーは、ROとFFシリーズが相変わらず続くと思われます。18禁のほうは、間違いなくこの2つのビッグタイトルが席巻するでしょう。

コスプレで人気を集めているゲームキャラは？

一般ゲームに関しては、コスプレにおいてもそのまま人気タイトルのキャラが支持されていると思って問題ないでしょう。個人的には、アイマスのコスプレがはやったら面白いな……と思っています。エロゲーキャラのコスは、ゲーム自体の人気にかかわらず学校の制服を着用しているものが人気ですね。ちなみに、コスプレをしたままの来場は禁止されています。



※写真はイメージです

コミケ来場時に注意したいことは？

カタログには注意事項が掲載されているので、必ず事前に購入し、きちんと目を通して置いてください。コミケというと徹夜で並ぶ人が多いというイメージがあると思いますが、深夜の来場は禁止されています。必ず始発以降に来場するようにしてください。また非常に体力を使うので、体調を整えることと、動きやすい服装を心掛けること。次のコミケは年末に開催されるので、防寒にもご注意を。

ゲーム業界人の切ない生き様がよくわかる！
下請け制作会社一筋の著者が送る連載！

悲しく楽しいゲーム業界 裏事情

written by 橋本和明

第26回 ゲームが「作れる」ということ

昔は、ゲームを作ることになったといえば、企画書を書いて、デモみたいなものも作って、企画が通ったら開発予算がおりて開発開始というケースが多かったけれど、今となっては一部ブランドイメージを持った会社を除いて、企画書を書いたってデモを作ったって、なかなかゲームは作れない。でも、ゲームの仕事は今、市場にあふれている。多くの下請け会社は仕事がすでにある状況に対して、やるかやらないかを判断することになる場合が多いのだ。仕事が選べるなんて素晴らしい、と思うかもしれないが、理由はかなり後ろ向きだったりする。

すでに企画があるんだけど

最近一番多いのがこのパターン。企画がどこからわいてきたのかはあえて詮索しないのが今どき流。この企画書と同じものをいくらかで作ってくれ、という話がどこからともなく舞い込んで来るのだ。企画がある程度まとまっているので、このケースの場合はうまく完成する場合も多い。金額コストと見合えば一番おいしい仕事と言えるかもしれない。しかし、企画書を作った会社は書類を作っただけで丸損してるかもしれない。予算が高くて制作までいたらなかったから、ほかの会社で作ってみるか、とかいう事実が見え隠れするが、まあ損するのがウチじゃないからいいか。

ありものの素材で作ってほしい

さすがにコンシューマタイトルでそういう雑な発注はあまりないけれど、ウェブ用ゲームや携帯用などで一番よくあるケースがこれ。ほとんどは版権モノで、ゲームの内容はほぼお任せ、自由に作れる場合も多い。ただ当然素材制作費はカットされての発注なので、好きなものを作っていいといっても、むやみに大きなものは作れない。だからといってあまりにへっぽいゲームを企画して通してしまうと、かなりヤバい。完成しても「こんなゲームは発注していない」などの意見が出てきて運が良くてもリテイクの嵐、最悪発売中止となってお金がもらえないという恐怖もある。

開発会社が逃げちゃって……

一番大変なケース。逃げた理由はおそらく金額が安かったうえに納期がヘヴィだったから。まあどっちに責任があるかはケースバイケースだけれど、このタイプの仕事は逃げるが吉。なぜなら担当者サイドが自分かわいさに、開発会社が変わったことだけを上に伝えていて、開発費は増額されていないケースがほとんどだからだ。つまり、前任会社の制作費を差し引いた額が開発費となり、また期間も残りわずかで突貫工事しかできない状況となっている。できはそれなりでも許してくれるけれど、そんなソフトを作ったら、その会社全体から見れば「クオリティが低いものを作った」わけだから次の仕事はない。

イラスト：安本豪"Ieye"



最近はゲームの発売タイトルが減ったり、どうみても開発コストのかかっていないタイトルが増えてきている。当然ゲーム開発をやる会社は仕事が少ない。だから安い仕事でも請けざるをえないのだが、ある程度余裕あるコストでないと、作っては見たもののヤバい完成度で作り直しということに。その時の負担はすべて下請け会社。安い予算でたやすく受注するのは死に直結する。それでもゲームを作る理由は、情熱以外なにものでもない。

大阪・日本橋 定点観測

関西の電気街、日本橋の「今」を現地から生の声でお届け!

第5回　『Fate』とロボットと

タイプのまったく異なる二つのイベントで全体を活性化させる、ひとつの理想形が日本橋に現れました。

WATCHER　箭本進一

久々のビッグタイトルに夜の日本橋が沸く!

急激に冷え込む昨今ですが、みなさんは風邪などひかれておられませんでしょうか。さて、大阪日本橋では久しぶりの祭りが行われました。05年10月28日（金）を頂点とする、『Fate/hollow ataraxia』祭りです。簡単に説明すると、「月姫」で同人からメガヒットを飛ばし、商業メーカーとなった「TYPE-MOON」。その商業化初作品が『Fate/stay night』で、こちらも大ヒットとなりました。そのファンディスク（一種の番外編のようなものです）が『Fate/hollow ataraxia』。近年、不況がささやかれるエロゲー界ですが、TYPE-MOONにとってはどこ吹く風。今回の『hollow ataraxia』も発売前からヒットが確約されている……というとんでもない話。全国のオタク街が『Fate』一色に染まったのも無理ないと言えるでしょう。

日本橋も例外ではなく、ソフマップ各店やとらのあな、ゲーマーズなどエロゲーを扱う店では『hollow ataraxia』のポスターが貼られデモが流れ、華やかな展示が行われる前夜祭状態。普段エロゲーをやらない人にも「なんかすごいものが出るらしいぞ」という雰囲気が伝わっていたのではないでしょうか。

そうこうしているうちに午前0時の深夜販売が決定したのですから、盛り上がらないわけがありません。

かつて日本橋では4年ほど前、『AIR』の発売時も深夜販売が行われたのですが、あれから状況は大きく変化。前述のとおりエロゲー界にも不況が吹き荒れ、日本橋の店舗も閉店や撤退が相次ぐ中でのお祭りだからこそ意義深いのではないでしょうか。

10月27日（木）の深夜。日本橋裏通り（通称「オタクロード」）に猛者たちが集まりはじめ、各店舗の前に列を作ってゆきます。話題のゲームの深夜販売、さぞや激しい混乱があったのでは？　と危ぐされるかもしれませんが、粛々と販売が進められていきます。特にとらのあなでは、列をイベントフロアに収容するという工夫により、外で待つよりも快適で周囲への影響を最小限にとどめていたのが印象的でした。

ライトセーバーやエア・カリバーン（『Fate』グッズのひとつで、剣をかたどった風船）を持った店員さんたちの姿が祭りの気分を盛り上げ、お目当ての『hollow ataraxia』を手にした人々がそぞろ歩く。記念写真を撮影したり、ノートPCにインストールを開始する人あり。友人と共に漫画喫茶へ歩いていく人あり。こうして『Fate』祭りは終わったのでした。

日本橋生き残りのキーは「祭り」にあり。かつては電気屋が大量に並んでいた、ということがひとつの「祭り」でしたが、今や店が沢山あるだけではバリューとして難しいのが現状。これからは積極的に「祭り」を仕掛けていかなければならない時代が来ているのではないでしょうか。

日本橋における新勢力、オタク業界の祭りが『Fate』祭りなら、既存勢力、電気屋業界による祭りがロボット祭りと言えるでしょう。「ロボカップ」開催をきっかけに、大阪ではロボット関連のイベントが多数開催。先の「日本橋ストリートフェスタ」でもロボットがフィーチャーされていたのを覚えている方も多いのではないでしょうか。



低年齢層への訴求力が弱いオタク産業の弱点を補う意味で、こういったイベントは貴重と言えるでしょう

万博公園跡地の遊園地「エキスポランド」で開催されている「ロボットカーニバル2005」もそうしたロボットイベントのひとつ。お茶くみロボットから始まるロボットの歴史を解説する展示があるかと思えば、ステージでは有名ヒューマノイドロボット「クロイノ」や「VisiON」によるデモンストレーションやロボット同士の格闘戦が展開されるというロボットづくしのイベント。その中に、日本橋でんでんタウンからの出張工作教室が開催されているのです。

「日本橋でんでんタウン」の旗のもと（本当に壁に旗がかけられている）市販キットの組み立てを通し、子どもたちにロボット作りの楽しみを教えるスタッフたち。その姿からは、日本橋は電気の町であるという誇りと、電気街としての生き残りを賭ける真摯さのようなものが感じられました。ステージで繰り広げられるロボット同士のPK戦を応援し、ロボットの組み立てに一喜一憂する純粋な子どもたちの姿。ここにも「祭り」がありました。

『Fate』祭りが大人を対象にしたソフトの祭りなら、ロボット祭りは子どもたちを対象にしたハードの祭り。05年後半の日本橋は、『Fate』祭りとロボット祭りを両輪に、しぶとくたくましく戦い続けていたと言えるでしょう。

ゲーセン通い歴25年にして元ゲーセン店長の筆者が、
ゲーセン業界のウラオモテへとアナタを誘う！

ただいま営業中

第6回

ゲームセンターを席巻するカードゲーム

written by 鴫原盛之

最近はどこのゲームセンターをのぞいてみても、トレーディングカードや専用のICカードを利用してキャラクターの育成をしたりプレイデータが保存できるゲームが高い人気を集めています。子どもたちに大人気の「ムシキング」をはじめ、通信対戦麻雀やスポーツものなど、実に多くのカードゲームが登場しています。

お客もお店も大歓迎！今やゲームセンターの花形選手に

そもそも、どうしてカードを利用したゲームがこれほどまでに人気を集めているのでしょうか。ゲーム自体が面白いからにもちろん決まっているのですが、やはりプレイヤー同士がカードを持ち寄ってトレードをしながら気軽にコミュニケーションをとれることが大きな要因でしょう。

またゲームの上手、下手にかかわらず、カードそのものをコレクションするだけでも十分に楽しめます。たとえば「ムシキング」のカードを集めると、世界中のカブトムシたちを昆虫図鑑のように眺めて楽しむことができますし、サッカーゲームの「WCCF」であれば普通のトレーディングカードと同様に、特定の国籍やチームの選手を集めるなどいったテーマを決めてコレクションする楽しみ方もできるわけです。

かつて対戦格闘ものがゲームセンターの主流だった頃は、ある程度の腕を身につけてからでないと見知らぬ人にはなかなか「乱入」できないものでした。しかしカードゲームの場合は、腕以外にもより高い能力を持ったカードの有無で勝敗が決まることがありますので、対戦プレイに参加するためのハードルが比較的低くなったことも人気の理由でしょう。

一方お店の側から見ると、ゲームの人気が出たときの利益が非常に大きいことが何といってもメリットです。ゲームによっては一千万円を軽く超えてしまう（！）高価な機械もありますが、それでも当たればたちまち「ドル箱マシン」と化してしまうのです。最近はプレイ料金がかなり高めに設定されているものも少なくありませんが、カード欲しさについついお金を使ってしまう人がそれだけ多いというわけですね。



筆者の知人やお店のスタッフなどに話を聞いてみると、特に育成の要素があるゲームの場合、多い人だと月になんと10万円以上もの金額を使う人（もちろん大人ですよ！）も数多くいるというから驚きです。

カードゲーム人気がもたらした新たな問題点

さまざまなカードゲームが普及するにつれて、従来のビデオゲームでは想定されなかった問題が最近いろいろと起きています。

たとえば当たる確率が低い、いわゆるレアカードは、人気タイトルのものになるとインターネットのオークションに高額で出品されたり、プレイヤーが独自に作ったネット掲示板などを利用したトレードが日常的に行われています。ところが、注文したカードを送らずに行方をくらましたり、機械の仕組みを独自に解析して偽造したものを売るなどという悪質な行為が実際に起きています。

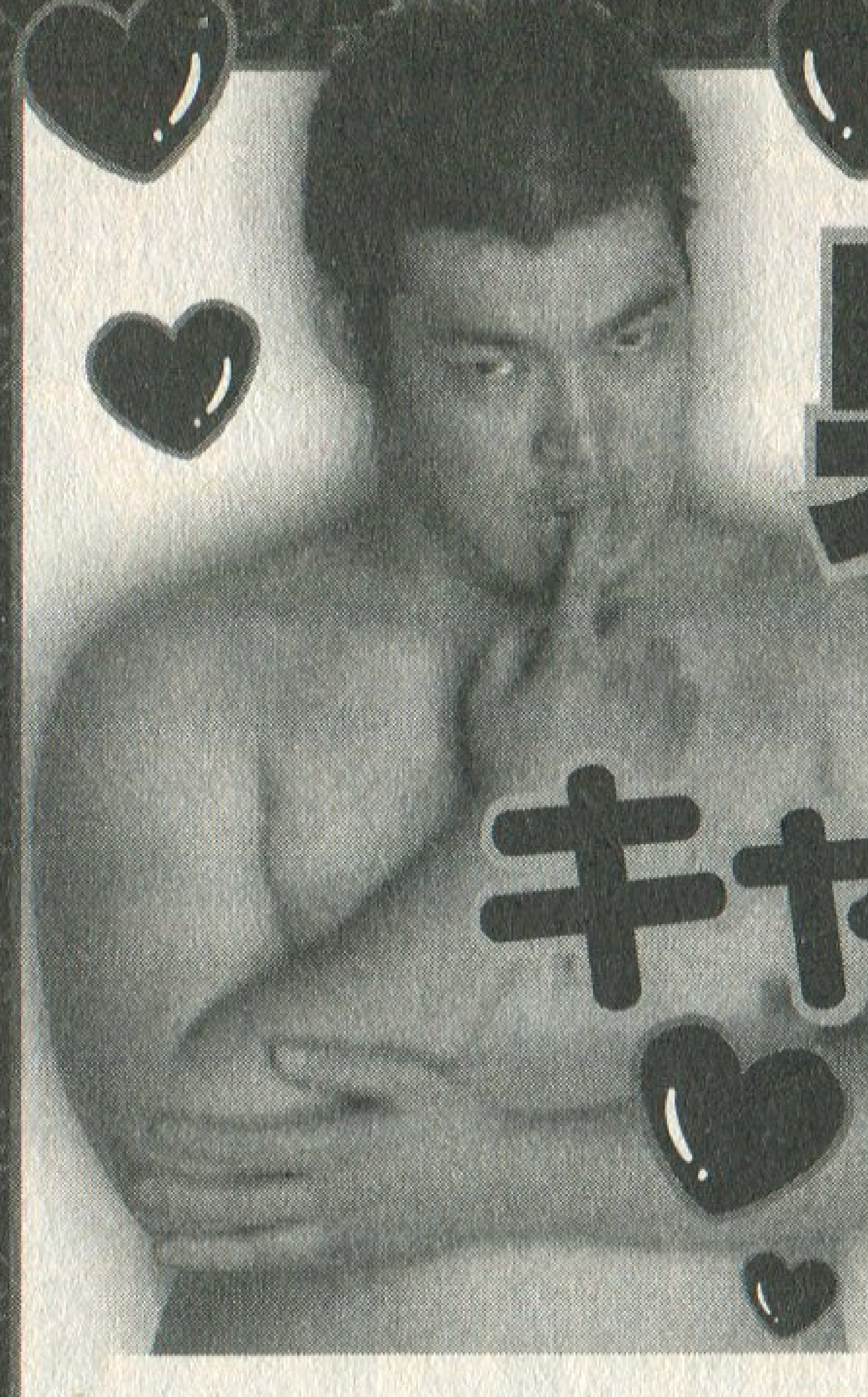
そしてお店側にとってのデメリットは、運営の手間がなにかとかかることにつきます。特にネットワーク対応ゲームの場合はレイアウト（機械の置き場所）を変更する際に、その都度通信回線の配線やセッティングをやり直す必要があるのでかなり面倒です。さらに天井部分に配線する場合は、脚立の上で線材をフックなどに通す作業を長時間続けなければいけないので実にタイヘンです。

筆者もかつては通信回線や電源コード類をどのように配線するかでいろいろ悩んでいるうちにいつの間にか徹夜してしまった、などという経験が何度となくあります（笑）。

☆

従来のビデオゲームは100円単位で少しずつ売上を積み重ねていく機械であったことを考えると、カードゲームに千円、二千円といっぺんに投入してプレイする人が当たり前のように存在する光景はまさに隔世の感があります。今後もカードゲーム人気が続いていけば、お店としても単純に売上がアップするだけでなく、来る消費税率のアップによる売上の「目減り対策」にもなってまさに一石二鳥なのかもしれませんね。

それでは、今回はここまで。またのご来店をお待ちしております！



男色ディーノのキャラ萌え紫電房

男色ディーノの男キャラ萌えだけは本物です！　みんな、逃げてェー!!

最近では嫌がられるのを通り越して「どこまで逝くのか」に期待が集まる連載第３回。今回は05年イチオシのモスト男色ゲーム賞を決定。嫌だって言っても授賞します！

キタ、キタわよ。何がって萌えゲーよ。レイザーラモンＨＧのプロレス進出によって、ちょっと肩身の狭い思いをしているゲイプロレスラー男色ディーノですこんにちは。さて、ゲイのゲイによるゲイのための萌えゲー講座、今回はのっけから私が興奮してしまうくらいカタくて大きいのよ。そのゲームの名は『ワンダと巨像』。

内容を簡単に説明すると、主人公ワンダがただひたすら巨像と戦っていくという、ただそれだけ。まったくもってストイックなゲームなの。アイテムがないと先に進めないわけでもなく、パラメータがいっぱいあるわけでもなく。でも、ゲーム中の世界は非常によく作りこまれてるわ。高いところから落ちるとちゃんと高さに応じて体力が減るし。やり込み用とも言えるゲーム的育成要素もあって、プレイヤーがその気になれば、体力と握力を上げることができるのよ。ただ、育成する方法に関してはいささか意味がわからなくて、フィールド上にある果実と光るトカゲを見つけて食べたり捕まえるとなぜか能力が上がるの。ここだけはなぜか無駄にゲームっぽいのよね。精力増強というか滋養強壮的なアプローチなんだとは思うんだけど、ほかがリアルな分その点は残念ね。

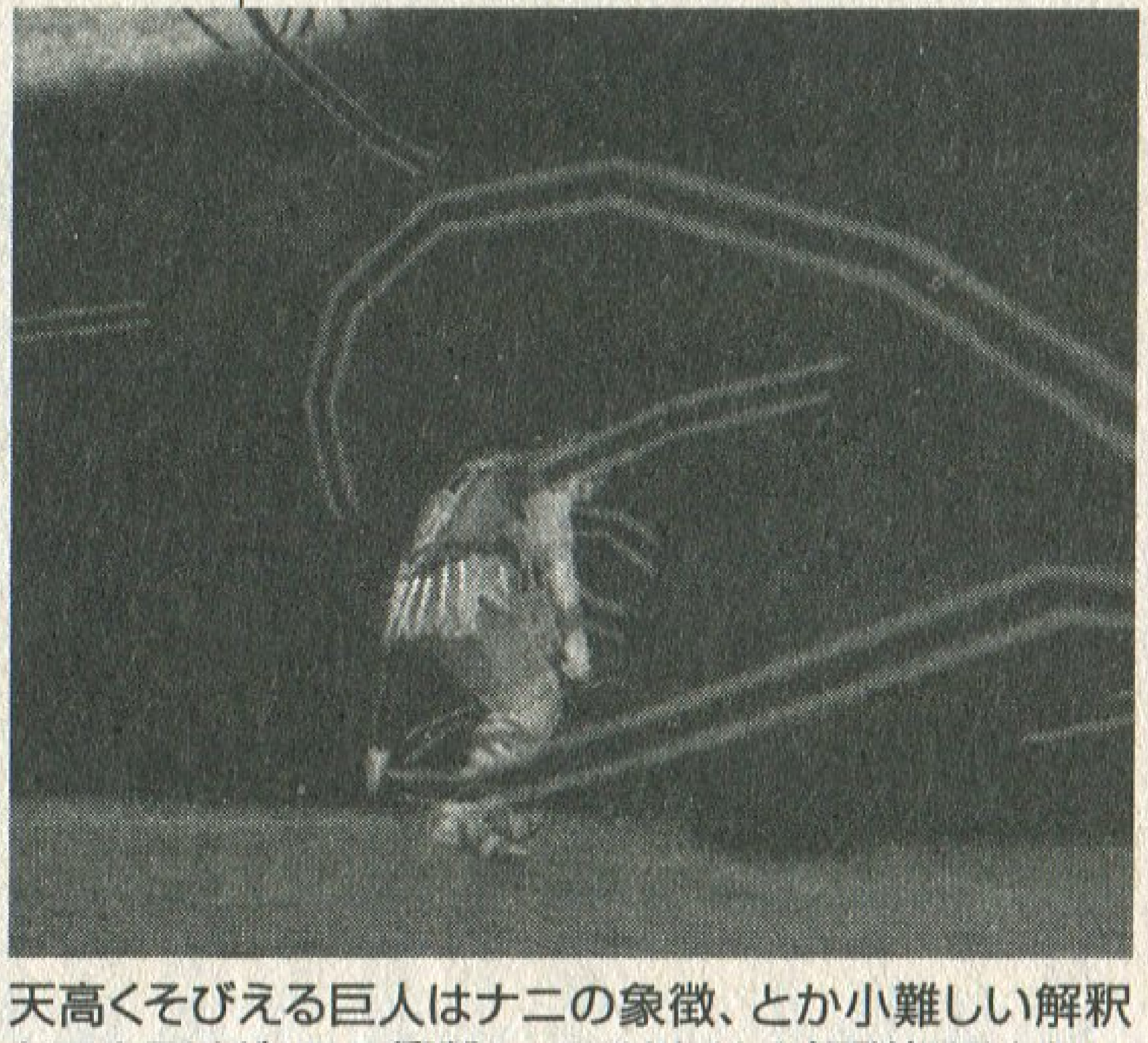
そんな具合に、一見まったく遊びのないようなこのゲームでも、押さえるべき萌えポイントはしっかり押さえているから恐ろしいわ。

まず、何がすごいってグラフィックがハンパでなく美麗な点が挙げられるわね。それはもうまるでＣＧムービーのキャラを操ってると錯覚してしまうほどなのよ。ホラ、キレイなものってとことん汚したくなるじゃない？　そんな心理が働くわけね。主人公が汚したくなるほどキレイなゲーム、これは萌えポイント高いわよ。そして、そんな私のニーズを知ってか知らずか、ワンダったらゲーム中にしっかり汚れていくのよ。それも露骨に。この私が、子どもに見せていいのか心配になっちゃったわ。

問題のその瞬間は、巨像を倒したときに訪れるの。力を振り絞って巨像を倒した後、巨像から黒い魂のようなものがワンダの体内に侵入していくのね。口からお尻から……そう、まるで犯されてるみたいに。そしてワンダは「あぁ……」って言って力尽きていくのよ。実は私、このゲームのストーリーはまったく理解できてないんだけれども、大まかには意識の戻らない少女は巨像を倒せば復活するよって感じのものだったと思うわ。でも私、少女を助けるために戦ってるんじゃないのよ。このワンダのレイプシーンを見たいがために巨像と戦ってるようなものなの実際には。

あと、敵である巨像もそこはかとなくエロいのよ。特に人型の巨像、これは見ていて発情できるわよ。このゲームでは、巨像の弱点を探し出して剣を突き立てることでダメージを与えられるんだけど、その作業がまるで性感帯を探してるようでリビドーをかき立てるのよね。それで、いざ弱点を刺激すると屈強な巨像があえぎ始めるの。ワンダの剣が弱点にズブズブと入っていくのもアレのときのソレを連想させるわ。そして色こそ違うけれども剣が刺さった局部から液体がこぼれ落ちるのよ。

主人公もエロい、敵もエロい、敵との戦い方もエロい、おまけに女は意識を失ってるからほかのゲームのようにしゃしゃり出てこない。まったく非の打ちどころがないわ。とりあえず、男色的萌えゲーのトップに認定しとこうかしら。男色のあんたもそうでないあんたも、ぜひ一度プレイすることをオススメするわ。特に男キャラに萌えたい人には、強く薦めちゃう。05年を代表する、男色ディーノ印の一本よ。



天高くそびえる巨人はナニの象徴、とか小難しい解釈もできるけど、この衝撃シーンはもはや解説無用よね



鈴木収春
業界内に深くかかわり、その分斬り込む、ザ・遠慮レス。



リタ・ジェイ
2Dゲーム原理主義の正体を隠し、3DCGの世に溶け込む男。

鈴木収春＆リタ・ジェイ

GAMER CASEBOOK

業界を震撼させた殺人的事件の憶測

FILE3：業界再編

鈴木捜査官（以下、**鈴木**）娯楽業界の動向に興味本位のメスを入れる「ゲーマーケースブック」、3回目は業界再編について語ろうかと思っているんだけど。

リタ鑑識官（以下、**リタ**）前号である程度話した気もしますけど、隔月刊の本誌だけに、ここ二ヵ月でいろいろと新しい動きも出てきましたしね。

鈴木 なんといってもXbox360の発売日も決まったしさ。

リタ おお、いつにない速さで本題に切り込みましたね。

鈴木 機先を制しておかないとね。結構ノーマークかなと思ってさ。

リタ イヤなことを言わないでくださいよ！ 初代の悪夢があるとはいえ、圧倒的な資金力を背景に敗因を研究しつくすことのできるマイクロソフトですからね。黒船になりうるすごみはありますよ。

鈴木 一度北九州を攻めたら神風が吹いて赤壁で大敗、そこから浦賀に再来航だね。

リタ なんかいろいろ混ざってますよ。まあ、量販店における初代の売り場スペースは今は縮小気味ですが、今号の発売時期にはどうドレスアップされるのか楽しみですね。

鈴木 今はXbox本体のサイズよりも売り場が小さいからね。

リタ そんなわけはないですよ！ もう本体の大きさの話はやめましょうよ。しかし、2代目もそのあたりの本体サイズはスルーして発表されましたからね。そこはアメリカサイズとして曲げられないところなんでしょうか。

鈴木 ショウルームもなぜか青山にあるしね。

リタ 秋葉原にはあえて置かない。と見るしかないですよね、その場所のチョイスは。お洒脱さをアピールしたかったのでしょうか。

鈴木 いや、青山には骨董通りもあるからね。売れなかったらそのまま近くの店に置けばいい……と考えたんだろうね。

リタ それは後ろ向き過ぎますよ！

鈴木 まあ、値段も3万円台後半になったしさ、本体の大きさと高級なムードも強さ・力感を見た目で表現する外車みたいなものと思えば、青山にショウルームを置くのもしっくりくるよね。

リタ なるほど。ちょっととっつきにくいデザインや電源回りに関するウワサも、外車のじゃじゃ馬っぷりと割り切るのはいいかもしれませんね。

鈴木 だから数が出回らなくてもいいんだよね。オーナーの自意識を満足させなくちゃ。

[redacted] そのあたりも少数路線の妄想に拍車をかけるよ。

リタ 妄想って自覚してるなら遠慮してくださいよ。まあ、すぐに数字を求めるのも酷な話ですからね。「LIVE」も付いていますし、オンラインという名の公道を走ってもらいましょうよ。

鈴木 まあ、次世代機はフタを開けてみるまでわかりませんよ。

リタ そういう殊勝なことは最初に言ってくださいよ。ともあれ、PS3の姿もまだおぼろげですし、360に期待したいですね。

鈴木 あとは、マリオ生誕20周年……というのが目についたね。

リタ いつの間にか20年ですか。

鈴木 あの「ハッピーバースデーマリオ」のウェブサイトで、多くのゲームクリエイターが出したTシャツがすべて完売の中、当の宮本茂さんの画面だけに「完売」の文字がなく、

一瞬気まずい思いをしたよね。

リタ　あれはちょっと焦りましたね。クリックすると「宮本さんはメッセージだけです」という注釈が入るのですが。

鈴木　マリオの帽子をかぶった「ソニック」もいたりと、キャラのコラボが印象的だったね。

リタ　もっとたくさんのクリエイターに作ってほしかったですよね。

鈴木　ＰＳＰの『バイトヘル２０００』のキャラクターがいなかったのは納得いかないよ。

リタ　出せませんよアレは！　ギャグパロディにしてもセンスを疑うグラフィックでしたからね。しかし、マリオ生誕20周年の奇しくもその年が次世代機戦争の幕開けになったのは感慨深いですよね。

鈴木　その戦争に置いていかれそうな任天堂も含めてね。

リタ　十分付いていってますよ！「レボリューション」があるじゃないですか。

鈴木　あそこまで独特のものだと、なんか他との戦争というよりは、自分の国を革命しているような印象を受けてさ。

リタ　確かに。それでも、ＧＣでも利益を出すというまとめっぷりで、内乱もなくやっているんだから大したものですよ。

鈴木　現金をたくさん持ったシェルター国家だね。

リタ　そう考えるとすごいですね。

鈴木　株投資など、マネーゲームの認知度も上がってきたので、ＮＤＳの教育ソフトシリーズで『実践マネーロンダリング』が出る日も近いね。

リタ　出るわけないでしょうが！出てもトレードシミュレーションまでですよ。シミュレーションで見えないお金をいじくるよりも、もっと建設的な話をしましょうよ。

鈴木　おお、ちょっと世相を斬ったね。

リタ　投資に回す現金がないだけですよ。で、次世代機ですが、僕は「レボリューション」のコントローラが個人的に楽しみなんですよね。

鈴木　ＨＯＲＩの「ペリボーグ」が付属されてるんだよね。

リタ　あそこまで色物じゃないですよ！　手に装着する連射器具の「オレコマンダー」じゃないですか。

鈴木　アキバ系向けのＡＶもドシドシ出てきている昨今、必ず撮影でアレを持ち出してくるヤツが出てくるね。

リタ　いきなり下世話すぎますよ。しかし、この「オレコマンダー」の、アナログの振動でボタンを直接連射するというシステムは、昔発売されていた「早打名人高橋くん」を思わせますよね。

鈴木　懐かしいね。装着するとコントローラが手に持てなくなるヤツだね。

リタ　さっきのマリオ20周年じゃないですが、こうして「一周まわった新しさ」を打ち出せるくらいの歴史を、ゲーム業界は重ねているんですよねぇ。

鈴木　そう考えると、やっぱりレボリューションのコントローラはＨＯＲＩの「ホリカード」の正統進化系なんだねぇ。

リタ　そんなわけないですよ！……と、「ホリカード」の実物を見ると強く言えないですし。何にせよ。コントローラを振ったりポインティングを使ったり…と、あのコントローラの楽しみをいろいろ考えてしまいますよ。

鈴木　そのうち周辺機器には、握る強さでなんらかの操作をさせる「ニュー・ジョイボール」が出たりしてね。

リタ　その可能性まで突き詰めると映画「イグジステンズ」の域になってきますね。

鈴木　当の「ジョイボール」のあのボール部分の大きさは何だったんだろうね。

リタ　ですねぇ。昔の周辺機器にはいろいろな謎が多かったですよね。どうしても純正との差別化を計る…という点があったのでしょうか。

鈴木　そこだよ。今回は、業界再編の次世代機戦争で、周辺機器業界はどう動くのか……という捜査をしようと思っているんだ。

リタ　なるほど！　ちょっと今、感心してしまいましたよ。ただ、次世代機さえベールに包まれている今、企業秘密というトップシークレットに触れる可能性もありますね。

鈴木　まあ、ダメならエロゲーの周辺機器としての○○ホールなんかを捜査しに行こうよ。

リタ　行きませんよ！

＊

――次世代機に対して揺れ動き、その方向性を探っているのはソフトメーカーだけにあらず。捜査は現場主義ということで、われわれは周辺機器メーカーに対する聞き込みを開始した……。

一般ユーザーにはまったくと言っていいほど知られていない、周辺機器業界ってどうなってるの？ ということで、周辺機器メーカー社員に覆面インタビューを敢行した。

実は役得が多い!? 量販店のバイヤー

―周辺機器業界というのは、どういう構造なんでしょうか。頭が上がらないのは、ハードメーカーだったりします？

周辺機器メーカー社員（以下、**周**） われわれの業界は販売店、その中でも特にバイヤーさんがピラミッドの頂点に位置してますね。周辺機器メーカーは、ゲームソフトとは違ってコントローラやメモリーカードとか……モノとしては同じようなのを出しますから、バイヤーの好みや考え方に結構左右されちゃうんですよ。場合によっては店頭に並びすらしない商品もあります。

―となると、接待とかはあるんですか？

周 周辺機器メーカーはそれほどないと思いますよ。ソフトメーカーのほうはどうでしょうね。ただ、ゲームを作っているからこそできる接待みたいなものはありますね。某スポーツ育成シミュレーションなどでは、全然知らない名前なのに能力が高い選手が出てきたりしますが、実はそれが量販店のバイヤーさんだったりします。ゲーム雑誌で「この選手は能力が高いぞ！」と紹介されている記事を見て、●●カメラの○○さんじゃないか！ みたいなこともあります（笑）。

―そういうルートでゲームに出られる方法があるとは。バイヤーの権力の強さが感じられますね。それはさておき、周辺機器業界は、現在景気は上向きなんでしょうか。

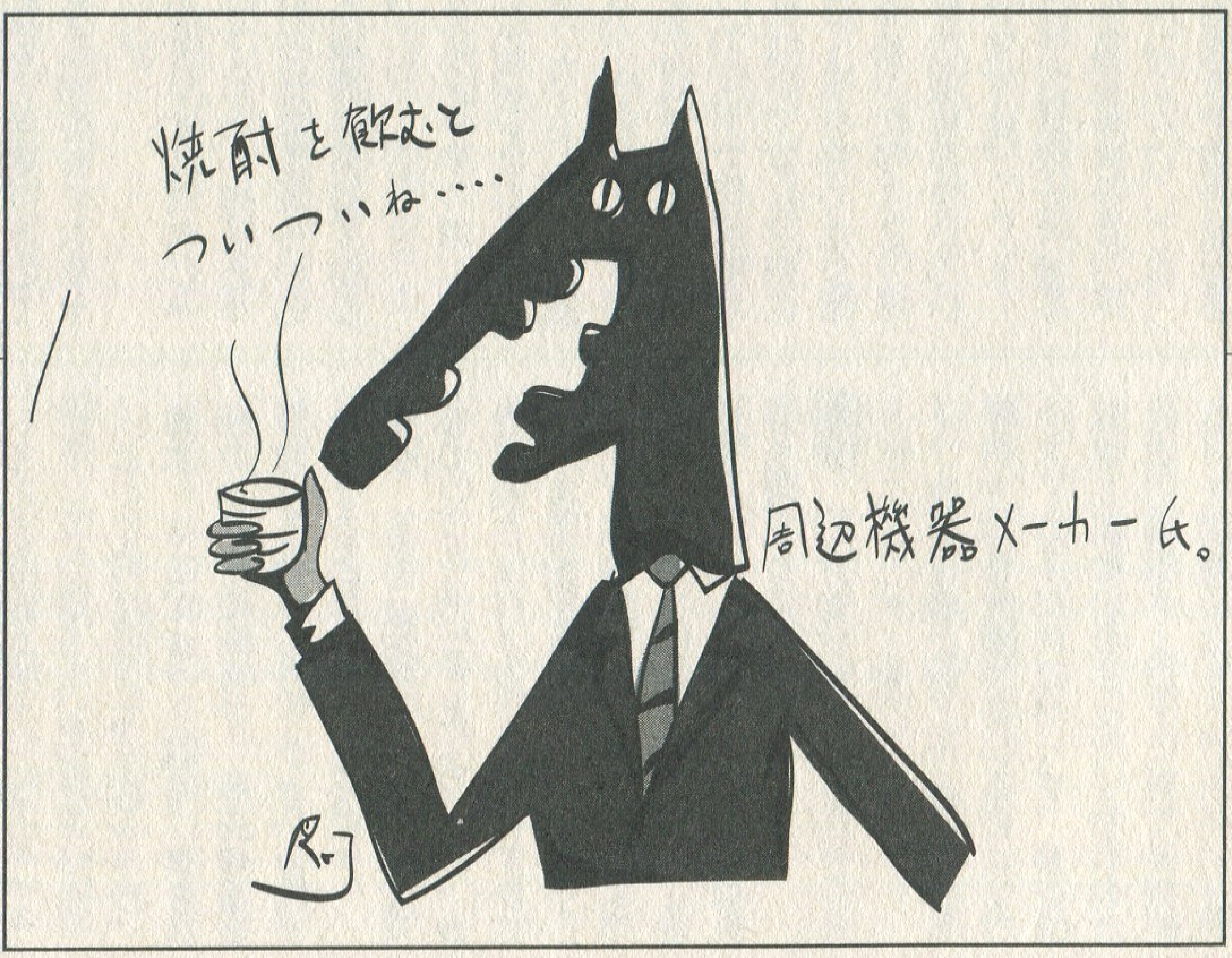
周 PS2の普及でぐいっと昇っていって、現在は横ばいになっている状況ですね。ソフトは明らかに下降傾向なので、それに引っ張られる形で、周辺機器メーカーの景気も下降していく可能性は否定できません。また右肩上がりに持っていくのは、新ハードと人気タイトルに乗っていけるかいけないかにかかってますね。

―ということは、周辺機器メーカーにとって、新ハードが出るのは歓迎？ 連射機能付きコントローラとかは特に、また必要になりますよね。

周 新ハードのユーザーさんが、旧ハードのユーザーさんと同じくらいの規模で生まれるわけですから、歓迎する部分はあります。ただ、既存のハードの周辺機器が一気に売れなくなるリスクもありますから。

―いいことばかりではないわけですね。

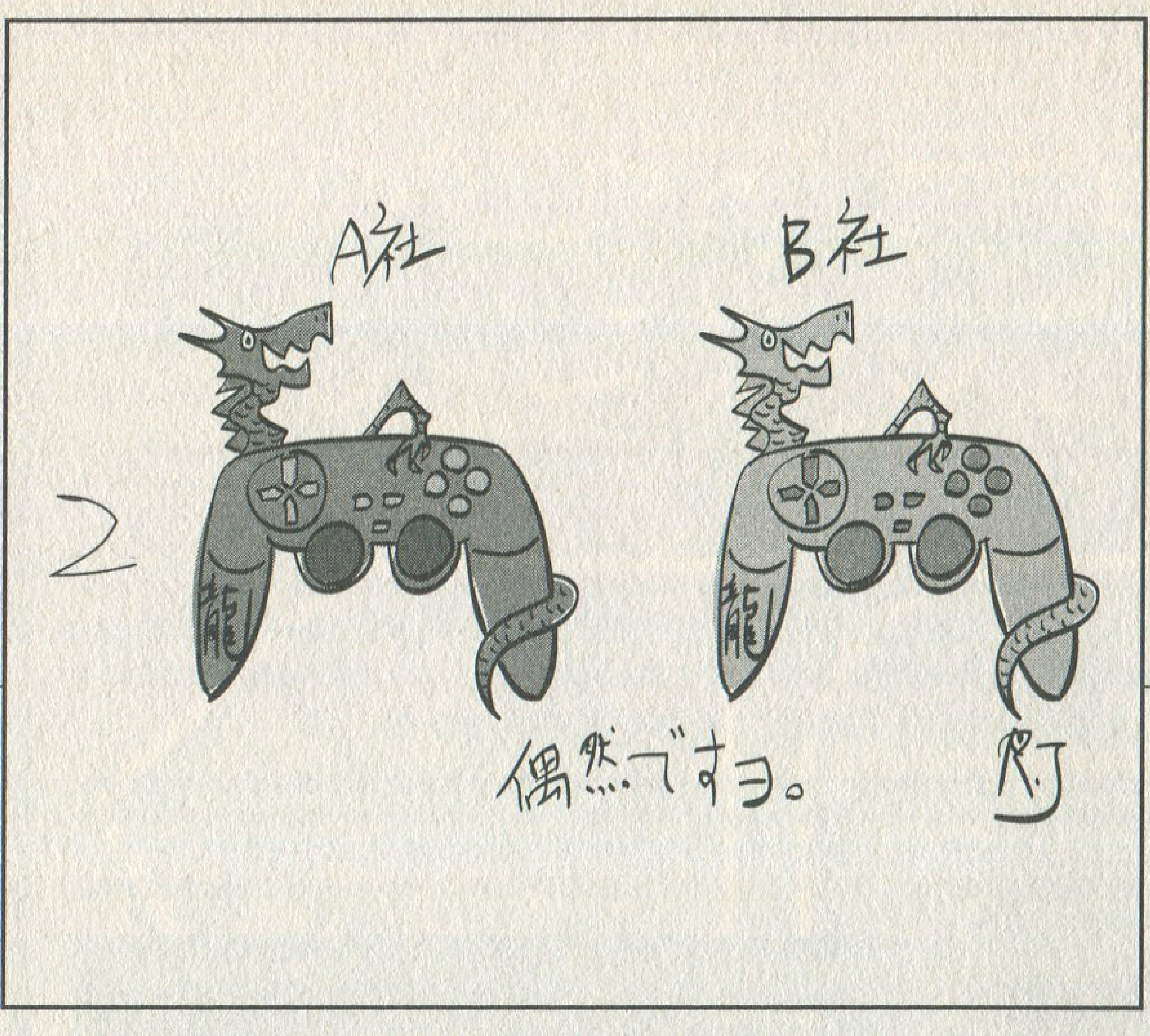
周 わかりやすいところでいくと、GBAですね。各社がGBA用の周辺機器をたくさん出していたんですが、SPが発売された途端、かなり形状も違うので、GBA関連の周辺機器が、突然不動在庫になってしまったんですよ。周辺機器メーカーは、販売店からの大量発注に対応するために、常に



ある程度の在庫は確保していなくてはなりません。だから、読みを間違うと、大量の在庫が余って、しかも発注がこなくて頭を抱えることになります。

——となると、ベストはPS2のような、普及して、なおかつ息の長いハードなんでしょうか。

周　そうですね。あとは、旧ハードと互換性があると助かりますね。コントローラやメモリーカード、ケーブル類とかは特に、助かります。そういった意味で、新ハードで損しているのはXbox360ですよ。



Xbox360の明日はどっちだ!?

——Xbox360が損?

周　Xbox360は、周辺機器に関してライセンス料を徴収するのですが、これが結構重くのしかかっています。あと、ほとんどの製品が他と互換がないXbox360専用のものなんですよ。結果、本来必要がないような商品に対してもライセンス料を支払わなければならなくなります。新たに部品や金型を製作するコストも馬鹿になりません。一方、PS3は既存の端子が使えるので、周辺機器を作りやすいですよね。この差は結構大きくて、販売店も、ハードだけじゃなくて周辺機器がたくさん並ばないと、きちんとした売り場が作れないんですよ。周辺機器メーカーの視点から見ると、後発のPS3のほうがやや優勢な気がします。レボリューションに関してはまったく読めません（笑）。

——Xbox360にはがんばってほしいんですけどね。周辺機器メーカーには、ヒアリングしなかったんでしょうか。ところで、周辺機器メーカーの黒い話とかってありますか?

周　そうですね……われわれの業界ではコントローラは単価も高く、メーカーの顔みたいなものなので、どこも力を入れるアイテムなんですよ。そのコントローラで、こないだとんでもないものが発売されまして。噂によるとA社が発売したコントローラをB社がそのまま工場に持ち込んで、まったく同じ形状のコントローラを発売しちゃったんですよ。もしかしたら、大問題になるかもしれないです。

——これ、まったく同じじゃないですか。完全に真っ黒ですよ！　その一方で、いい話は?

周　周辺機器メーカーはソフトメーカーに比べると、プロジェクトや部署同士での交流の制約がほとんどないので、ひとつの商品を作るにしても営業、技術、ユーザーサポートなど、同じ会社で働くそれぞれのプロから意見やアドバイスが出てきますね。ほかにも、アルバイトさんやユーザーさんの意見もどんどん取り入れています。このオープンさは、他の業界にも誇れますね。

——では、ユーザーさんに向けて、最後にひと言お願いします。

周　周辺機器って基本的にはゲームをするのに不要じゃないですか。周辺機器メーカーは、ソフトとハードが提供する以上の快適さを求めているユーザーさんがいるから、成り立っているんです。だから、そういった声を、ぜひ聞かせてほしいですね。それを、受け取って、形にしたいという思いは、常に持っているんですよ。

文・構成：鈴木収春
リタ・ジェイ
イラスト：リタ・ジェイ

巻頭特集

ゲームメーカー TREASUREの軌跡

LEGENDARY VIDEO GAMES

アクション&シューティングゲーマーにとってはおなじみの超人気ゲームメーカー「トレジャー」を大特集！
メガドライブ時代から厚い支持を得る、同社が開発したゲームソフトを振り返り、その輝ける魅力に迫る！
特別企画として前川社長へのロングインタビューも掲載！　新作の噂もキャッチ!?

●ガンスターヒーローズ●マクドナルド トレジャーランドアドベンチャー●ダイナマイトヘッディー●幽☆遊☆白書～魔強統一戦～●エイリアンソルジャー●ライトクルセイダー●ガーディアンヒーローズ●ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ●シルエットミラージュ●レイディアントシルバーガン●ラクガキショータイム●爆裂無敵バンガイオー●シルフィード ザ・ロストプラネット●罪と罰 地球の継承者●ひっぱリンダ●斑鳩 IKARUGA●はじめの一歩●ドラゴンドライブ●ASTRO BOY 鉄腕アトム●ワリオワールド●グラディウスV●アドバンスガーディアンヒーローズ●ガンスタースーパーヒーローズ●BLEACH DS

第2特集

隠れキャラ列伝
～ファミコン編～

ソル、ヤシチ、ゴーデス、etc.……。ファミコン全盛期、誰もが夢中になって探し求め、今や伝説として語り継がれる数々の「隠れキャラ」を紹介！　さらに往年のゲーム雑誌「ファミリーコンピュータマガジン」の名物“ウソ技”を作った元スタッフへの直撃インタビューも掲載。『水晶の龍』の“シンシア野球拳”の真実が19年の時を越えて今、ここに明らかになる!!



第3特集

絢爛！プリンセスゲーム舞踏会

いつだってゲームには「プリンセス」がいた！『忍者プリンセス』から『プリンセスクラウン』まで、ゲームに登場する麗しきプリンセスが大集合！　さらには『虫姫さま』のレコ姫も降臨！“あの歌”の歌詞もバッチリ掲載！

ゲームの魅力を徹底追求！新旧全ハード対応ゲーム専門誌

ユーゲー USED GAMES 2005 12月号

No.22
www.microgroup.co.jp/mm/　奇数月3日発売

表紙はトレジャーのゲームでおなじみ「はん」さんの書き下ろし！

好評発売中!!

発行：㈱マイクロマガジン社
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7　TEL:03-3206-1641（販売）FAX:03-3551-1208

ゲームソフト批評



16本

①ファイプロ リターンズ
②ラプソディア
③アーバンレイン
④レーシングゲーム「注意!!!!」
⑤クリティカル ベロシティ
⑥コード・エイジ コマンダーズ~継ぐ者 継がれる者~
⑦ワンダと巨像
⑧ビューティフル ジョー　バトルカーニバル
⑨突撃!!ファミコンウォーズ
⑩スクリューブレイカー　轟振どりるれろ
⑪通勤ヒトフデ
⑫福福の島
⑬研修医 天堂独太 2 ~命の天秤~
⑭赤ちゃんはどこからくるの?

＊　＊　＊　＊　＊　＊

●先行ソフト批評
①餓狼伝Breakblow
②ゴッド・オブ・ウォー

プレイヤー同士の気構えこそが偏ったゲームバランスを超越する

ファイプロリターンズ

text by
飴尾拓朗

プレイ時間
60時間

ジ 2Dプロレスゲーム メ スパイク 機 PS2 ¥7,140円（5％税込）





シリーズ終えんから2年を経て帰ってきた『ファイプロ』。細かい不備を次回作への期待につなげてしまう円熟の技は健在だ。

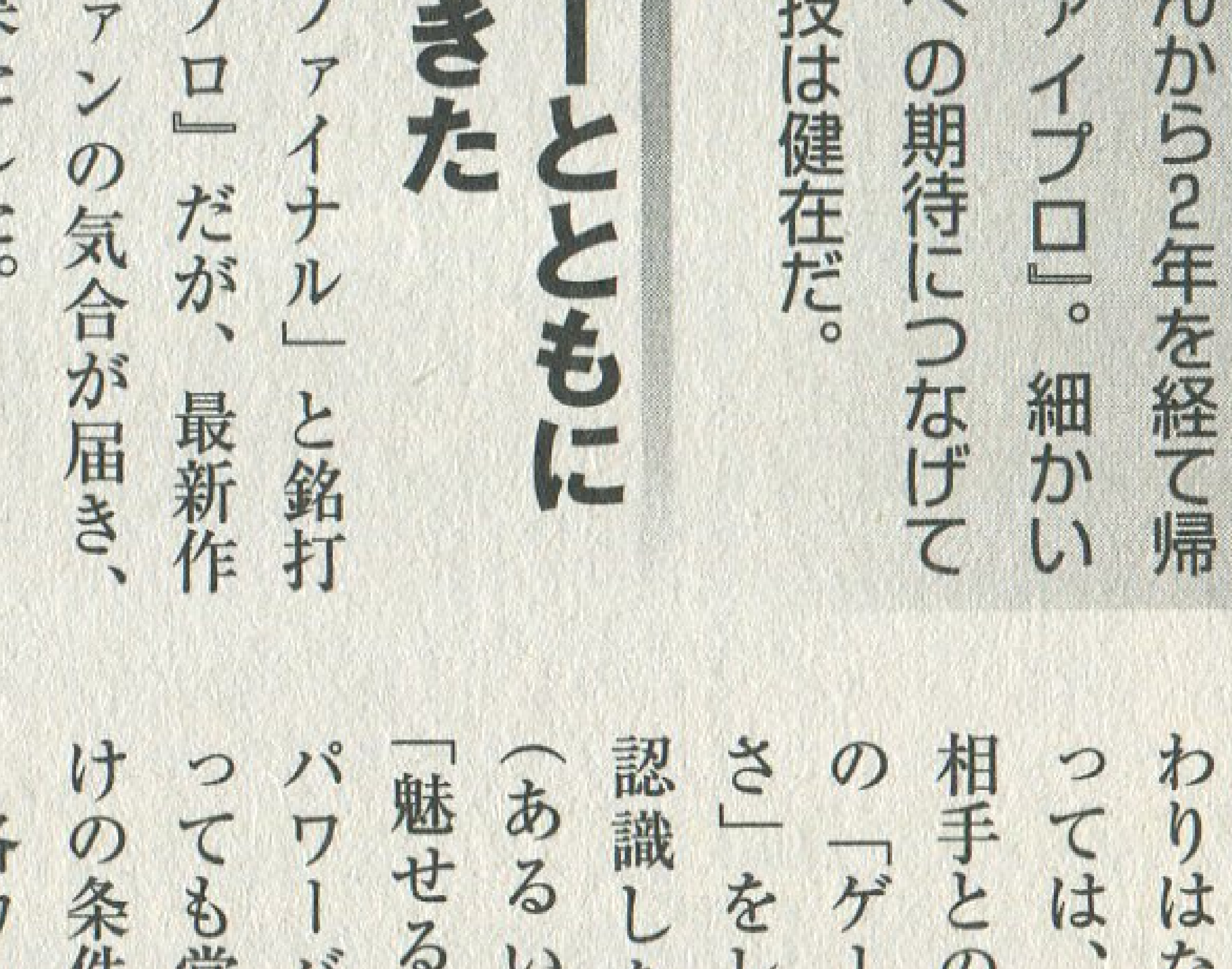
プレイヤーとともに成長してきた

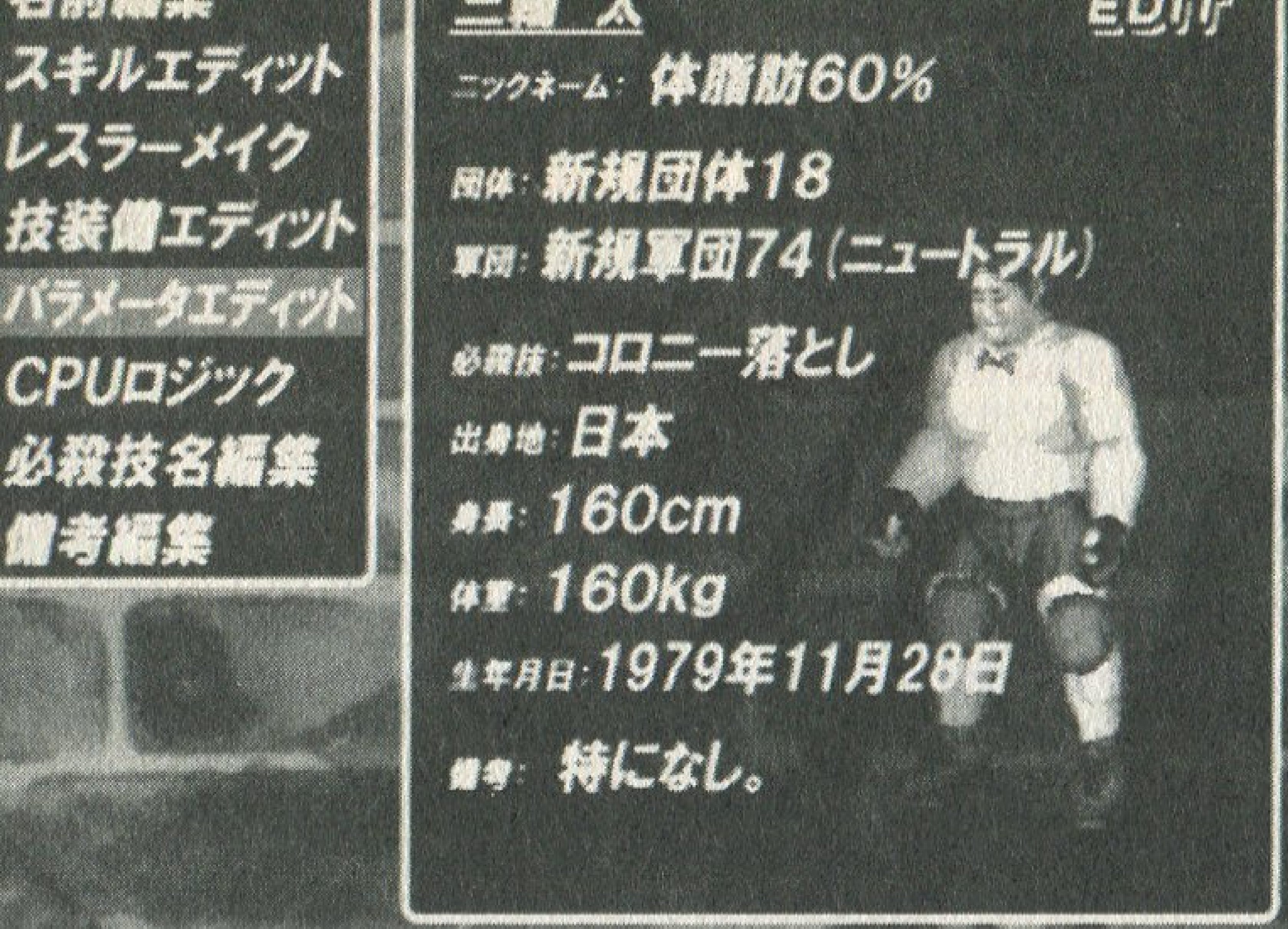
2年前に「ファイナル」と銘打った『ファイプロ』だが、最新作を渇望するファンの気合が届き、カムバックを果たした。

レスラー同士が組み合って腰を落とすタイミングで各々が技を入力し、特定のタイミングに「ドンピシャ」なほうが技を繰り出し、相手にダメージを与えていく。シチュエーションごとに設定されている特殊なアクションも含めて、プレイしている感覚はこれまでの『ファイプロ』シリーズと何ら変わりはない。設定したカードによっては、力の差が歴然としている相手との激戦だって存在する。その「ゲームとしてのバランスの悪さ」をレスラー本来の実力として認識しながら、プレイヤー自身（あるいは同士）の駆け引きと「魅せる心」によって、どんなにパワーバランスの悪いカードであっても常に名勝負へと昇華するだけの条件を持っている。

各カードを「勝ちにいくだけ」であれば、技を繰り出すタイミングさえ身体にたたき込んでしまえばいい。しかし、プロレスはショウビジネスとして、魅せる行為があって初めて成立する競技だ。9の技を受け切り、10の力で押し返す……常に土俵際まで踏ん張り、強靭な相手に立ち向かう。クライマックスで連発するカウント2・9！　これこそがプロレスの持つ「燃えるシチュエーション」であり、モニタの向こうにいる観客たちと心がひとつになる瞬間だ。ソレを9割以上のプレイヤー（推測）がしっかりと理解しているがために、制作者に強要されることなく「ゲームとして成立しがたい前提条件」を難なくクリアしている。本シリーズが10年以上の長きにわたって受け入れられ、ファンに愛されている要因のひとつだ。

本作に登場するレスラーは、数だけで見れば過去最大。メジャー・マイナー問わず、どれだけ多くのレスラーをデータ化することができた


男色ナイトメアを繰り出す二丁目ビーノ。男色インターネットも使えればカンペキだったが……

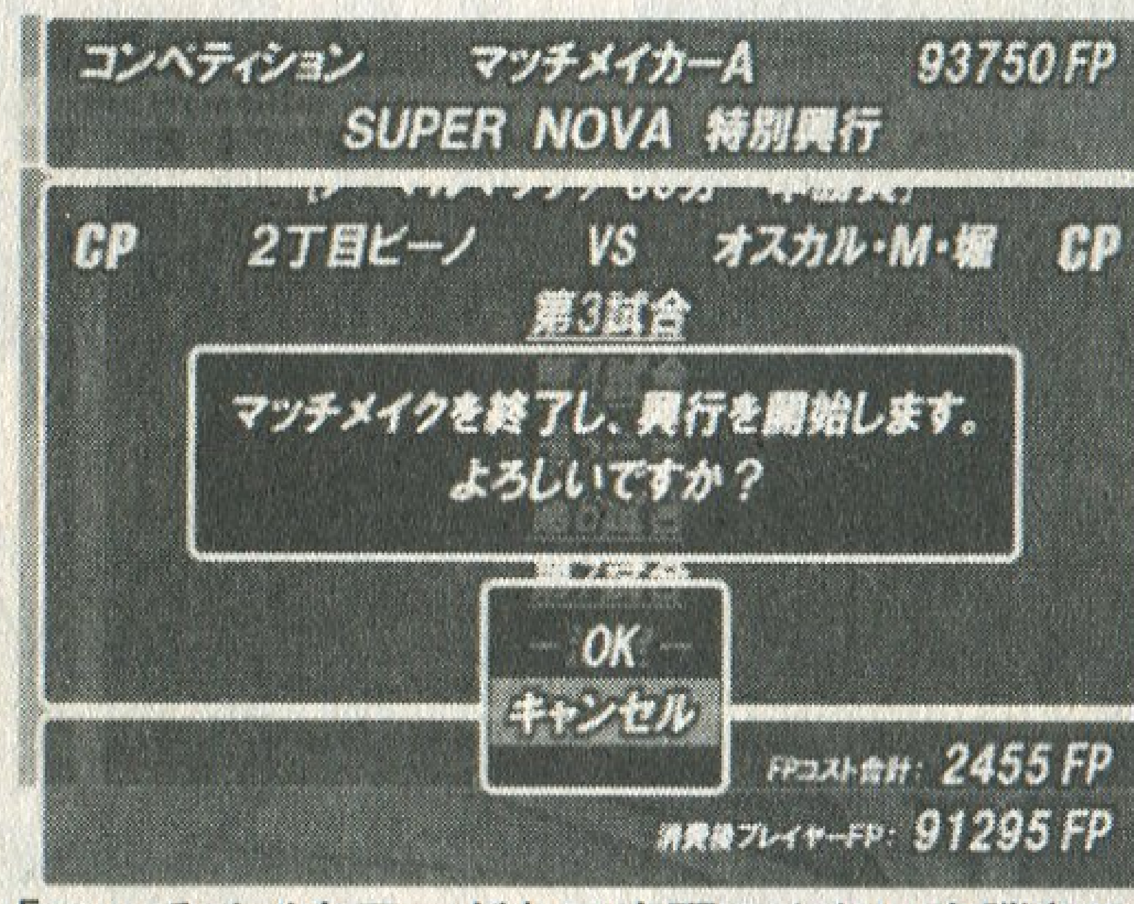


不親切さが目立つエディット機能だが、未登場レスラーへの想いをはせるだけの素材がそろっている

かという点においては申し分ない量だ。「足りない分は自力で補完せよ」と言わんばかりに、エディット機能にも必要な素材はそろっている。僕は、これを「熱狂的なファンでもある、プレイヤー自身が手を加える余地を残している」と好意的に解釈したが、ファンの評価は僕の評価と同一なのか少し気になるところだ。

ただのウォッチモードではない

また、本作ではプレイヤー自身が試合の舞台とカードを設定し、複数の試合を組む「マッチメイクモード」が新たに採用されている。前述の各種モードでもCPU同士の対戦を観戦することは可能だが、単にレスラー同士の対峙を観戦するだけではなく、プレイヤーがそこに「任意の舞台（シチュエーション）」を用意することで、マッチメーカーとしての心境と観客としての興奮を疑似的に（かつ同時に）体験することを実現した。投入するレスラー、セッティングする条件によって、より多くのコスト（FP）が必要となるが、観客の盛り上がり方により、費やした以上のFPが帰ってくる。CPU同士のカードでありながら、力比べから立ち技の打ち合い、小技の連発から大技での切り返し、必殺技の応酬といったアツい展開が用意されている。偶発的に、実際の勝負では見られないであろう「世紀の大逆転劇」だって起こりうる。また、マッチメイクモードでは特定の条件を成立させることで、普段では見られないイベントシーンも発生する。



「マッチメイクモード」で実現できない名勝負こそが、ファンの求めているカードではないか？

ただし、プロレスを長く見てきていればいるほど、記憶の片隅に残っているシチュエーションを再現したいハズだが、さすがにファンが覚えているであろうすべての出来事をフォローするには至っていない。

もっと言うと、このモードでは新鋭のレスラーとすでに引退した（あるいはこの世を去った）殿堂入り選手を戦わせるという、ファンが求めてやまない「イフ」を再現できないという制約が多いことにも少々不満が残る。ビジュアル、エフェクトとともにマイナーチェンジを繰り返し、足りない分をプレイヤーの脳ミソで補完させる手腕は見事だが、決着がつくまでの試合運びも含めて身体の底から熱くさせてくれる条件がそろっているだけに、残念でならない。

それでも、本作に対する不満すべてがどれも重箱の隅をつつくレベルのツッコミにすぎない、と思わせてしまうほどの気迫を感じるのは確かだ。

ファンの記憶に残っているイベントをどれだけ補完するか、次に新しく登場するレスラーは誰か…本作に対して、ファンがそれぞれ抱えているであろう足りない部分を「次回作で必ず見せてくれる」という期待に変えることすら、制作者の計算に入っているような気がしてならない。

プレイヤーが感じる不満点こそ次回作への原動力なのか

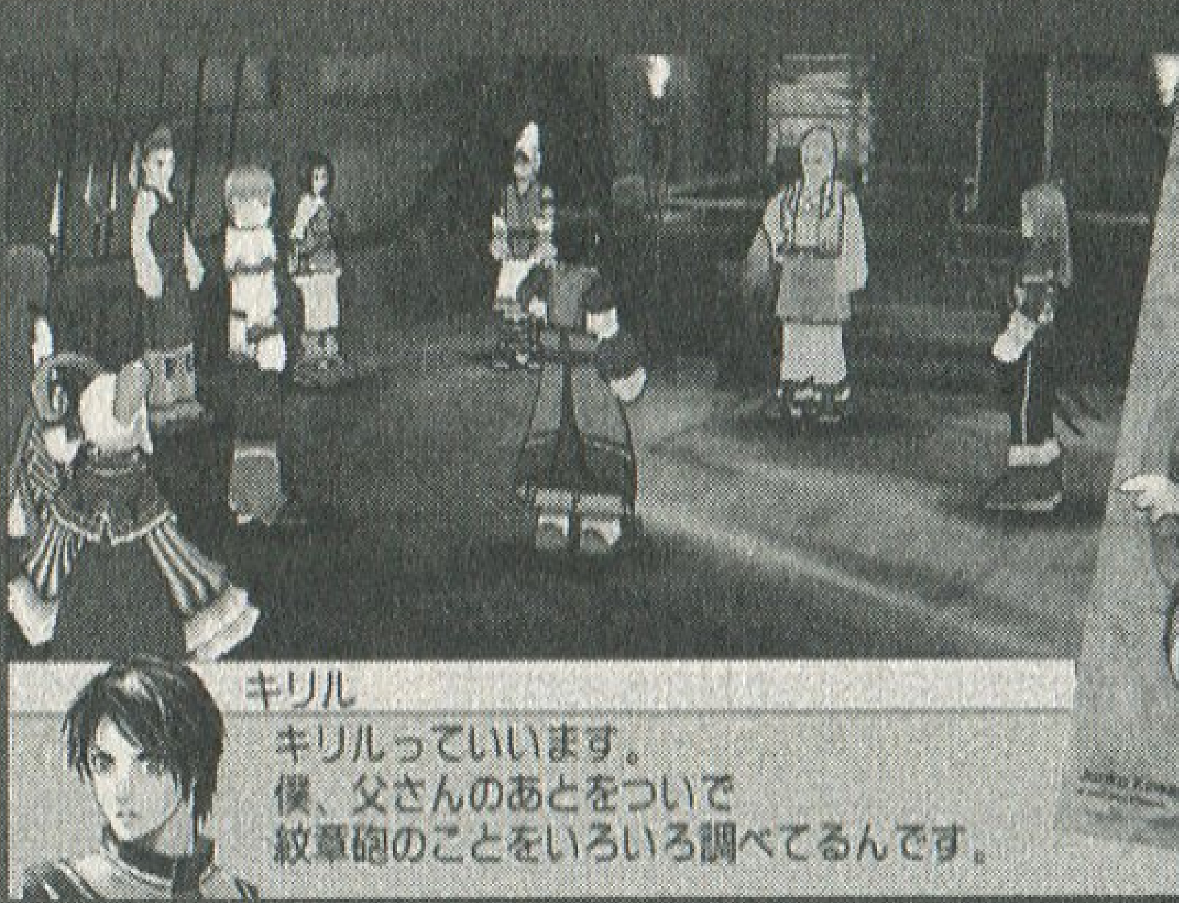
波間に沈んだ『幻想Ⅳ』の世界が新システムを引っ提げて再浮上

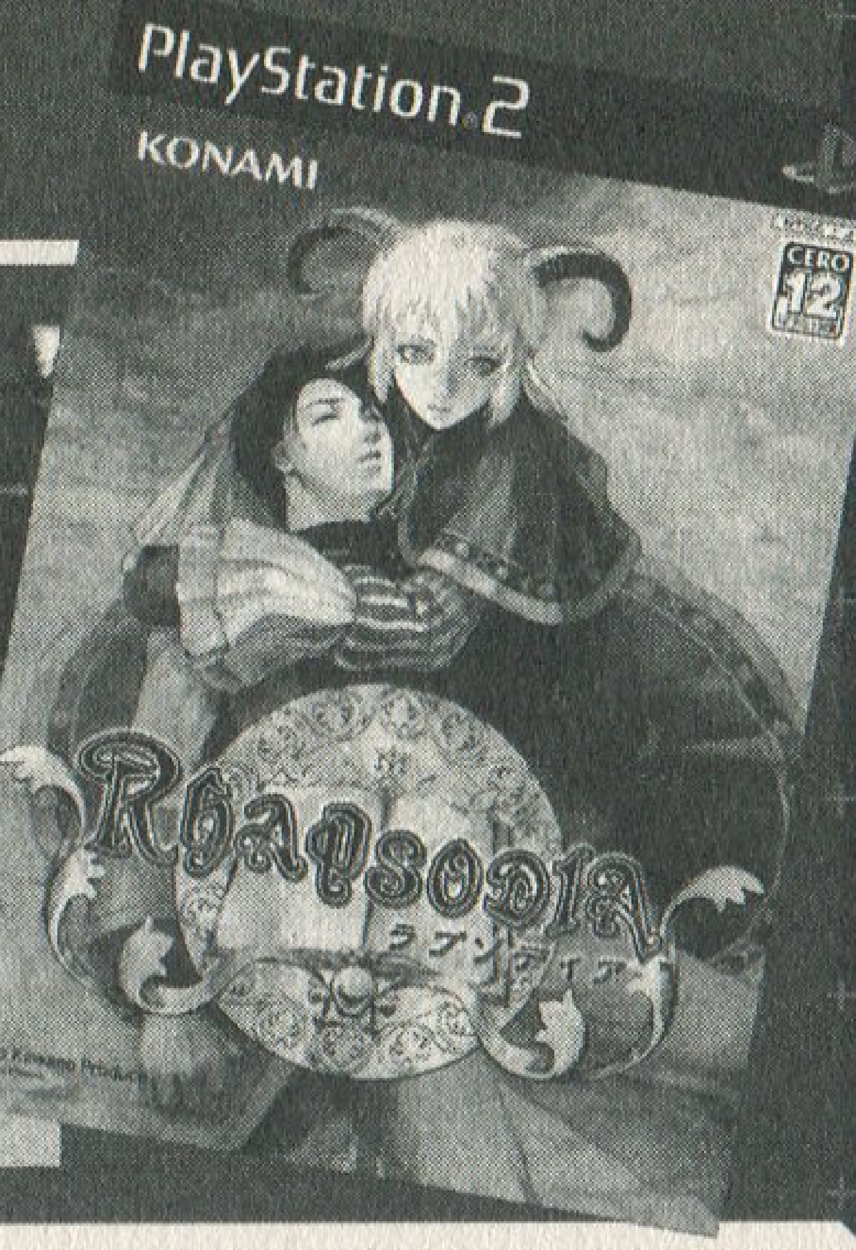
ラプソディア

text by 水野隆志

プレイ時間 28時間

ジSRPG メコナミ 機PS2 ¥7,329円(5%税込)





『幻想水滸伝Ⅳ』の事実上の続編にあたるSRPG。出来を危ぐしていた方、どうぞご安心あれ。本編の無念は、ここに晴らされた！

シリーズのファンよ、ためらわずに買え！

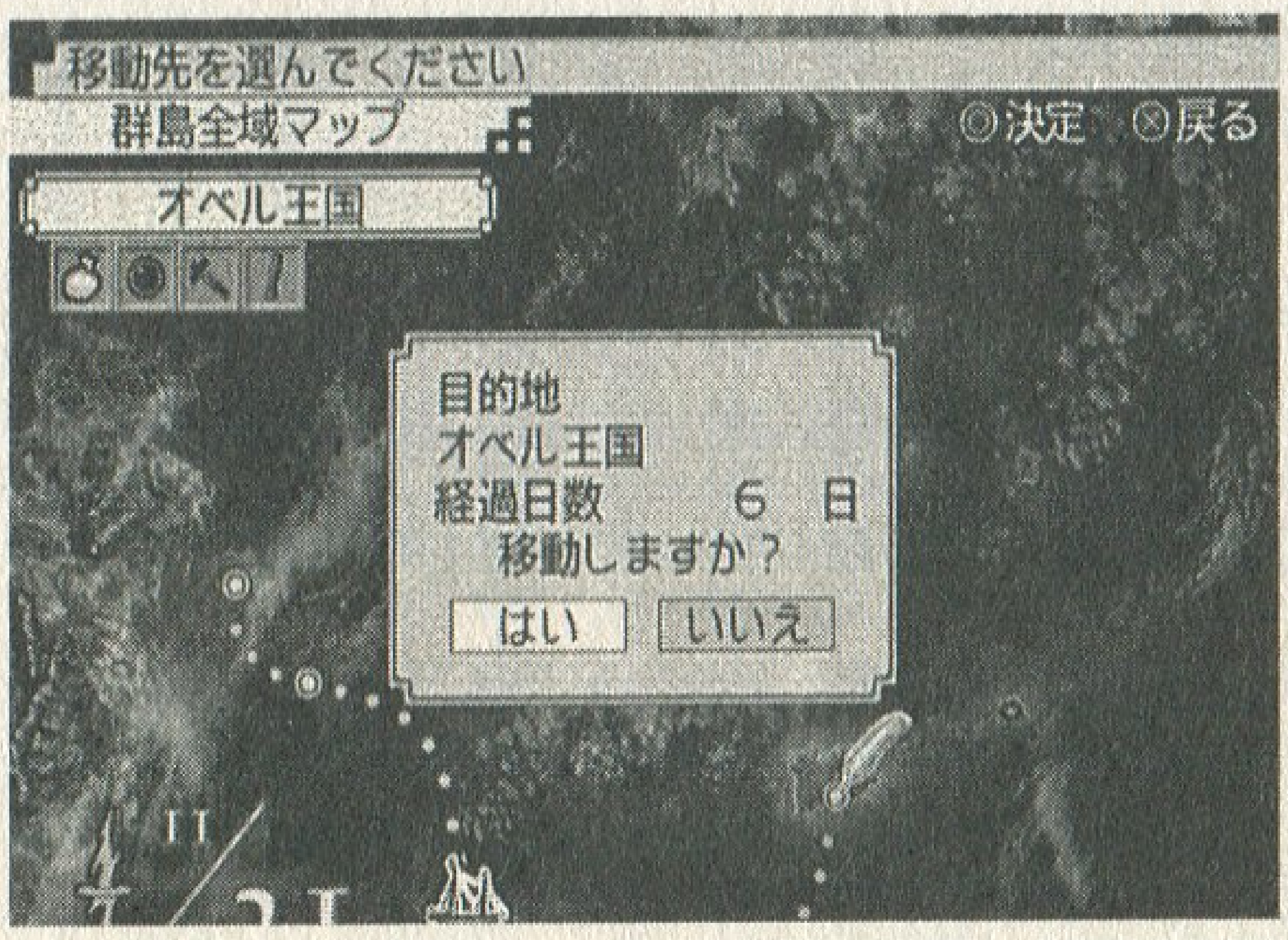
『ラプソディア』は、『幻想水滸伝Ⅳ』（以下『Ⅳ』）の事実上の続編である。冒頭こそ、『Ⅳ』以前の事件が扱われるが、プレイを開始してから2時間もすれば、時間は完全に『Ⅳ』後の世界に移ってしまう。ボリュームからいっても『Ⅳ』以前は、おそらく10パーセントにも満たないだろう。システムがSRPGになっているので『幻想水滸伝』の名をかぶせるわけにはいかなかったのだろうが、物語的には、紛れもなく続編と言っていい。

さて、『幻想水滸伝』は数あるコナミのタイトル中でも中核を占めるシリーズであり、RPG市場全体においても屈指の人気タイトルのひとつである。だが、『Ⅳ』はどう控えめに言っても、ほめられない出来栄えだった。この場で詳しく述べるのは控えるが、シリーズの先行きを不安にさせるほどだった、といえば十分だろう。

それだけに、事実上の続編がシステムをSRPGに変更して発売されたことは、期待よりも危ぐを呼んだ。大丈夫なのか。これでまたコケたら……。

だが、もはやそんな不安は消し飛んだ。『ラプソディア』は、安どの領域をはるかに超えた、会心作に仕上げられていたのだ。ファンならば、迷わず買いである。

ただあえて言えば、ひとつ大きな難点がある。『Ⅳ』を知らないと、シナリオに仕込まれたさまざまな伏線がわからず、面白さが半減してしまう可能性が高いのだ。プレイするなら、覚悟を決めて、先に『Ⅳ』をやったほうがいいだろう。クリアデータの継承もできるので、そのほうが楽しみも広がる。もちろん、ストーリーの細部など気にせず、純粋にSRPGとして楽しみたい、というなら問題はない。SRPGとしての『ラプソディア』は、なかなか優れたバランス感覚を持っている。ライト



前作ではひたすら面倒だった拠点間の移動。今回は、目的地を選べば、戦闘なしでサクッと移動できる

ファンタジー的な世界観さえOKなら、ウォーSLGのファンでも十分楽しめるはずだ。

一手の間違いが致命傷 状況の変化を予測せよ

このことは裏を返せば、『ラプソディア』の戦闘は、ウォーSLG並みの歯応えがある、ということを意味している。

まず考慮すべきは、ユニットの向き。側面あるいは背面から攻撃されるとダメージが上昇するようになっているので、敵はなるべく背後から攻撃し、敵に背後を取られないことが移動の基本となる。



前作から引き続いて登場するキャラクターも多い。彼ら個人のエピソードも豊富に用意されている

次にフィールドの属性にも要注意だ。敵味方を含め、すべてのキャラクターは、地、水、火、風など6種類の属性のいずれかを持っており、同じ属性のフィールドにいると全能力値が上昇する。反対に、火と水のように相反する属性上では、能力は激減する。この影響は極めて大きく、不利な属性に長時間いるユニットはほとんど戦力にならないほどだ。

向きや属性の効果は累積されていく。たとえば、火属性のフィールドに立つ火属性のユニットが、水属性のフィールドに立つ火属性のユニットを背後から攻撃したとする。もしこんな状況がゲーム中で再現されたら、防御側が一撃即死してもおかしくない。ちょっとしたミスが、そのまま致命傷に直結してしまうのである。

バランスに優れた戦闘の連続 パステルタッチにだまされるな

フィールドの属性は、魔法を使うことで、簡単にかえることができる。フィールドの属性だけを変化させる魔法もあるし、フィールドに攻撃魔法を打ち込み、ダメージを与えたうえでさらに属性まで変化させることもできる。魔法は特定のアイテムを装備すれば、誰でも使用できるので、属性の変更は、実にたやすい。自分のターンでフィールドを有利な属性に変化させ、これでよし、と思っていると、敵のターンで不利な属性に再変更されてしまうことも頻繁に起こる。つまり戦闘は、いかに有利な属性を確保できるかで決まる、と言ってもいいだろう。

このうえに、装備している武器が接近戦武器か飛び道具か、各キャラクターがどんなスキルを持っているかなど、さらなる要因が重なってくる。スキルを取得することで、キャラクターは攻撃を回避したり、敵に反撃を加えたり、攻撃回数が増えたりといった特殊行動が可能になっていくのである。もちろん『幻想水滸伝』シリーズの特徴とも言うべき、複数キャラクターによる協力攻撃も、ちゃんと用意されている。

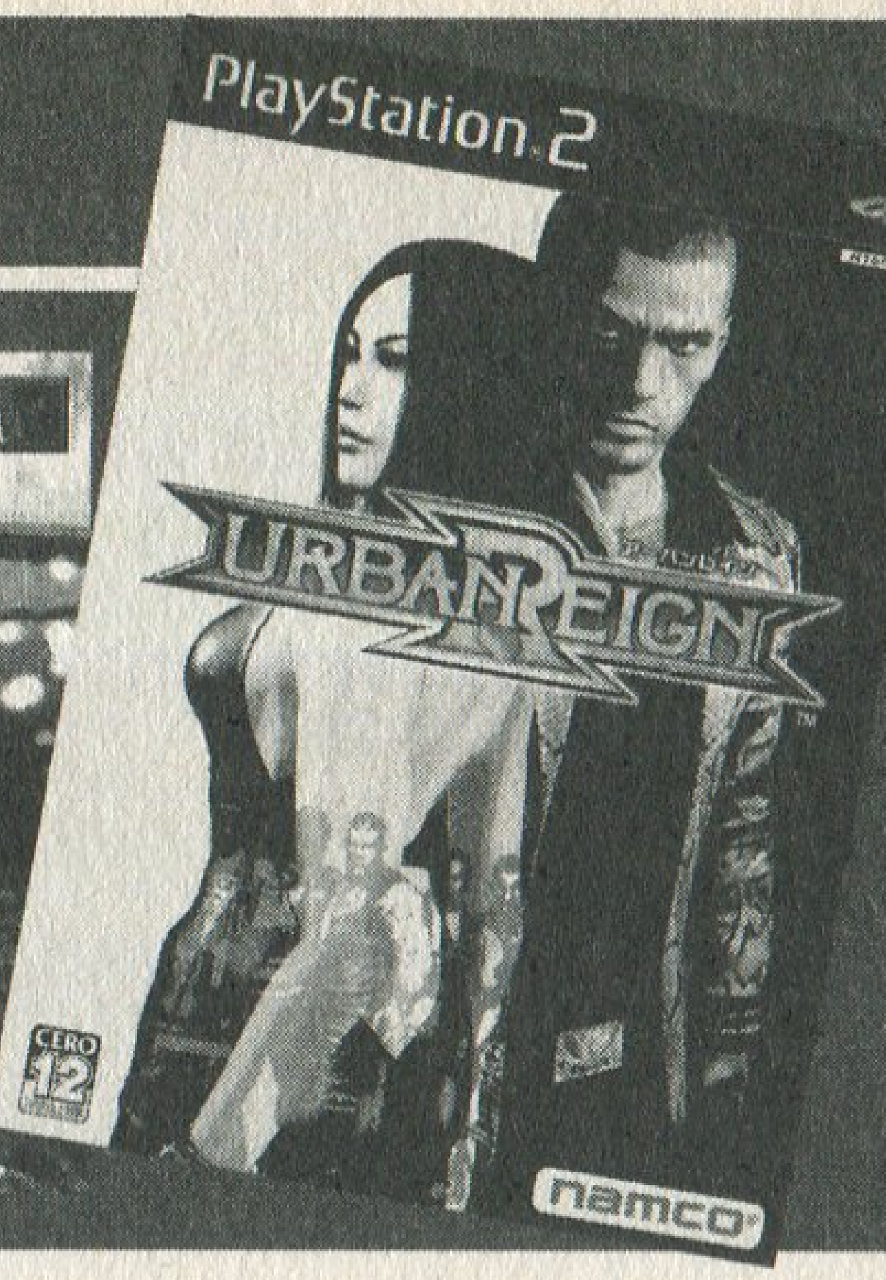
勝利を収めるには、こうした諸要素に目を配り、敵の行動を予測する必要がある。簡単ではないだろうが、それ故に戦術を立てる面白さと勝利の喜びも存分に味わえる。『IV』で一度波間に沈んだ英雄たち。再びその勇姿を見せてくれた彼らに、ぜひ、あなたの手で、勝利の栄冠を与えてほしい。



戦闘では、フィールドの属性とユニットの向きが大きく影響する。敵の次の一手を読めないと苦戦は必至

「力なき正義は無力なり」硬派を貫く武侠の精神に注目せよ

アーバンレイン



text by
水野隆志

プレイ時間
25時間

ジ多人数格闘アクションゲーム
メナムコ機PS2
¥7,140円(5%税込)



『鉄拳』『ソウルキャリバー』チームが手がけただけにACGとしての出来栄えは文句なし。だが、価値はそれだけにとどまらない。

多人数アクションは原点への回帰か

政治権力と結びついた凶悪な犯罪集団が支配する街。その中に乗り込んだ主人公が、並み居るギャングやプロの殺し屋たちをなぎ倒し、街の平穏を取り戻す。

これが『アーバンレイン』(以下『UR』)の基本的な世界観であり、ゲームの目的である。メインというべき、「ストーリーモード」は、なんと全部で百のミッションから成るが、そのすべてが敵との肉弾戦。時々1対1の場合もあるが、ほとんどは1対3や1対4といった個人対集団の戦いである。もちろん、個人の側がプレイヤーサイドだ。

個々のキャラクター、それも街のチンピラ風情に至るまで、一人ひとりが異なる能力と独自の技を持っている。それを意識して、制作者は「多人数格闘アクション」というジャンルをつけたのだろう。確かに、ここで展開するアクションの多彩さは、通常のACGの枠を大きく凌駕している。

だが、ACGファンなら、この内容を聞けば、間違いなく『ファイナルファイト』を想起するだろう。このアーケードのACGが後に『ストリートファイター』につながり、現在に続く格闘ACGを生み出す元祖となったことは、よく知られている。ギャングが支配する街という舞台設定、多人数が入り乱れる中、己の肉体を武器に戦うゲーム性も酷似している。

見ようによれば、格闘ACGは紆余曲折を経て原点に回帰した、と言えるかもしれない。

この視点はおそらく間違ってはいないだろうが、見逃せないのは、主人公の造形が『ファイナルファイト』とはまったく違うということだ。

テーマが込められた主人公ホークの造形

『ファイナルファイト』には3人の主人公がいるが、彼らはすべて



打撃、回避、投げの3すくみを基本に、2人同時攻撃やチーム攻撃など、多彩なアクションが可能

己の情に従って行動している。娘を誘拐された父親、その恋人、恋人の友人で助太刀を申し出た男。いずれも大切な人を守りたいがゆえの行動だ。

これに対して『UR』の主人公ブラッド・ホークは違う。彼は街の利益には一切関係がない。知人や家族が巻き込まれたわけでもない。形のうえでは、報酬と引き換えに雇われたプロ、となっているが、別段、大金をもらっているようには見えない。

では、何のために戦うのか。その答えは、オープニングにある。



終盤、ホークの前に立ちはだかるヤクザ「無心会」。腕利きの殺し屋を集めた、非常に手強い敵だ

「すべての人間は加害者であり、正義は幻想である」。これがホークの価値観だ。すなわち、根っからの善人などはおらず、人間は他人を押しのけて自分の利益を追求する動物だ。だから正義を守るには力がいる。まさに「力なき正義は無力なり」という発想だ。

一見、完全なるアウトローの言葉に思えるが、さにあらず。これは力を使ってでも正義は守られるべきだ、という極めてモラルの高い意識のあらわれである。力による正義は認めたくないが、正義がないなら力を用いてでも作る。ゲームのエンディングで、ホークは街が平和になると、人知れず立ち去っていく。恋人を助けて抱き合ってキスをするコーディ（『ファイナルファイト』の主人公のひとり）と、なんと違うことか。ホークは他人のために、己の命を張って正義を守ろうとする人間なのだ。

ストーリーに頼ることなく語られる、骨太のテーマ

ストーリーモードは、このホークの価値観を忠実に守って展開されていく。百のミッションは、序盤の30、中盤の40、終盤の30に大別されるが、序盤では本来悪ではないものの、崩壊した社会秩序の中で悪の側に回った、若いチンピラが主敵だ。ホークは彼らを拳で説得し、腕の立つ者は同士に引き入れる。そして彼らとともに中盤ではドロップアウトした軍人と凶悪犯が組んだ犯罪集団をつぶし、終盤では犯罪のプロである強大なヤクザ組織と戦っていく。

ホークの行動理念は、明らかに悪を排除するために力を行使するという点で貫徹している。彼は力なき正義の守り手として、正義なき力＝犯罪者と戦っているのだ。

これは、いわゆる武侠の精神にほかならない。心の内からわき起こる義憤の炎をたぎらせ、弱き衆生を救うために、身をささげる。

しかもホークはそれを表に出さず、仕事という大義名分のもと、己の心情は語らない。そして自分を「ワルには恐れられ、善人には嫌われる」存在と位置づけ、静かに物語から退場していくのだ。

ハード性能が向上してから、ゲームで映画並みの物語を描こうとした人は数多い。だが、大半は話を作ることに終始してキャラクターを描くことを忘れていた。『UR』は優れたACGであると同時に、物語に頼ることなく、ひとりの人間を描き切った、優れたドラマ性を併せ持つ作品なのだ。



中国拳法、空手、ボクシング、ムエタイ、カポエラなど、さまざまな格闘スタイルのキャラクターが登場

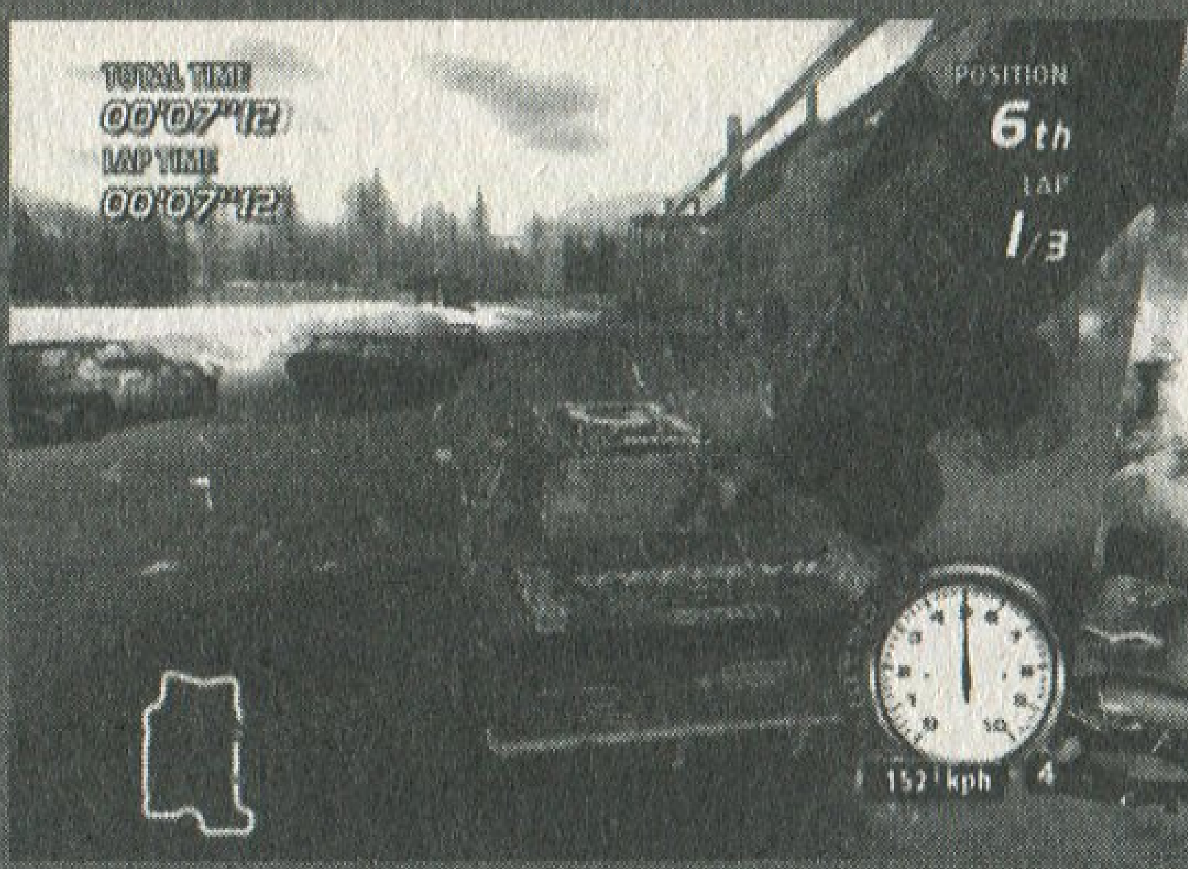
流行りの破壊系ドライブゲームだがひと味違うアメリカンな香り

レーシングゲーム「注意!!!!」

text by 百鬼万斎

プレイ時間 25時間

ジ注意ドライビング メコナミ 機PS2 ¥5,229円(5%税込)





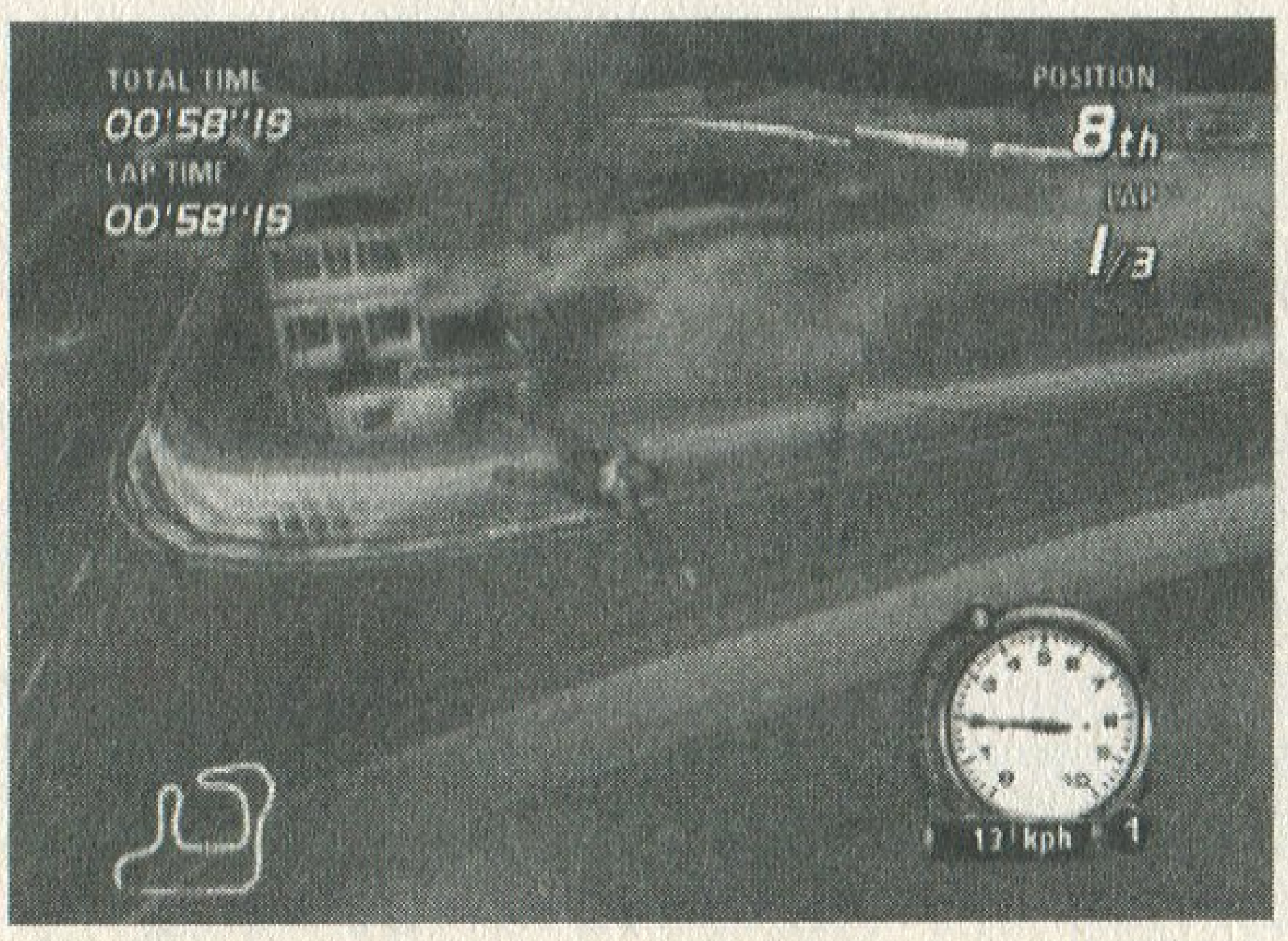
大味な展開を予想しがちだが、技巧派の要求にも十分応える絶妙なバランス。悪ノリ調のミニゲームにも要注目だ。

『バーンアウト～』とは方向性がまるで違う

ほとんど同時期に発売された『バーンアウト リベンジ』と比較されてしまうという悲運に見舞われたが、プレイの方向性がまるで違うゲームだ。簡単に言うと、あちらはカーアクション・ゲームで、『レーシングゲーム「注意!!!!」』（以下『注意』）はタイトルとおりのレーシングゲームという感じだ。

さらにセレクトされているレーシングカーの方向性もまるで違う。『注意』に登場する車は、現在の美的感覚からは程遠い、無骨なアメ車やオーストラリア車、ヨーロッパ車ばかり。つまり映画「マッドマックス」や「フレンチ・コネクション」など、昔の外国映画でカーチェイスしていた車たちや、ドラッグ・レースで見かけるような車ばかり。彼らは、エンジンがうなりを上げる限り走り続ける。要するに頑丈なのだ。

もちろん、ライバル・カーや、コース上のいろいろなアイテム、観覧席、ショベルカーなどなどに衝突するたびに車はどんどん壊れていく。スピンしてコースアウトは当たり前、バウンドして空を飛んで、さらに天地逆転も日常茶飯事となる。ほとんど原形をとどめないほどに壊れまくる。最後にはエンジンから火を噴きながらでも走る。さらに重大事故になると、運転手が勢いよく飛び出してしまう。まるで空を飛ぶように放物線を描くこともあれば、車と障害物の間に挟まることもある。コース上に投げ出されてしまうと、後続の車にひかれてしまうなんて残酷シーンも目撃できる。コントローラの振動機能をONにしておくと、投げ出された感触がダイレクトに伝わってくる。その割にあまり残酷ムードが漂わないのも本作のポイント。飛んでいくのが人間というより、クラッシュダミー人形に見えるからかもしれない。そのダミー人形を使ったダーツやボーリングなどをボーナスモードで楽しめるが、こちらのモードのほうが、よほど残酷な感じがするくらいだ。



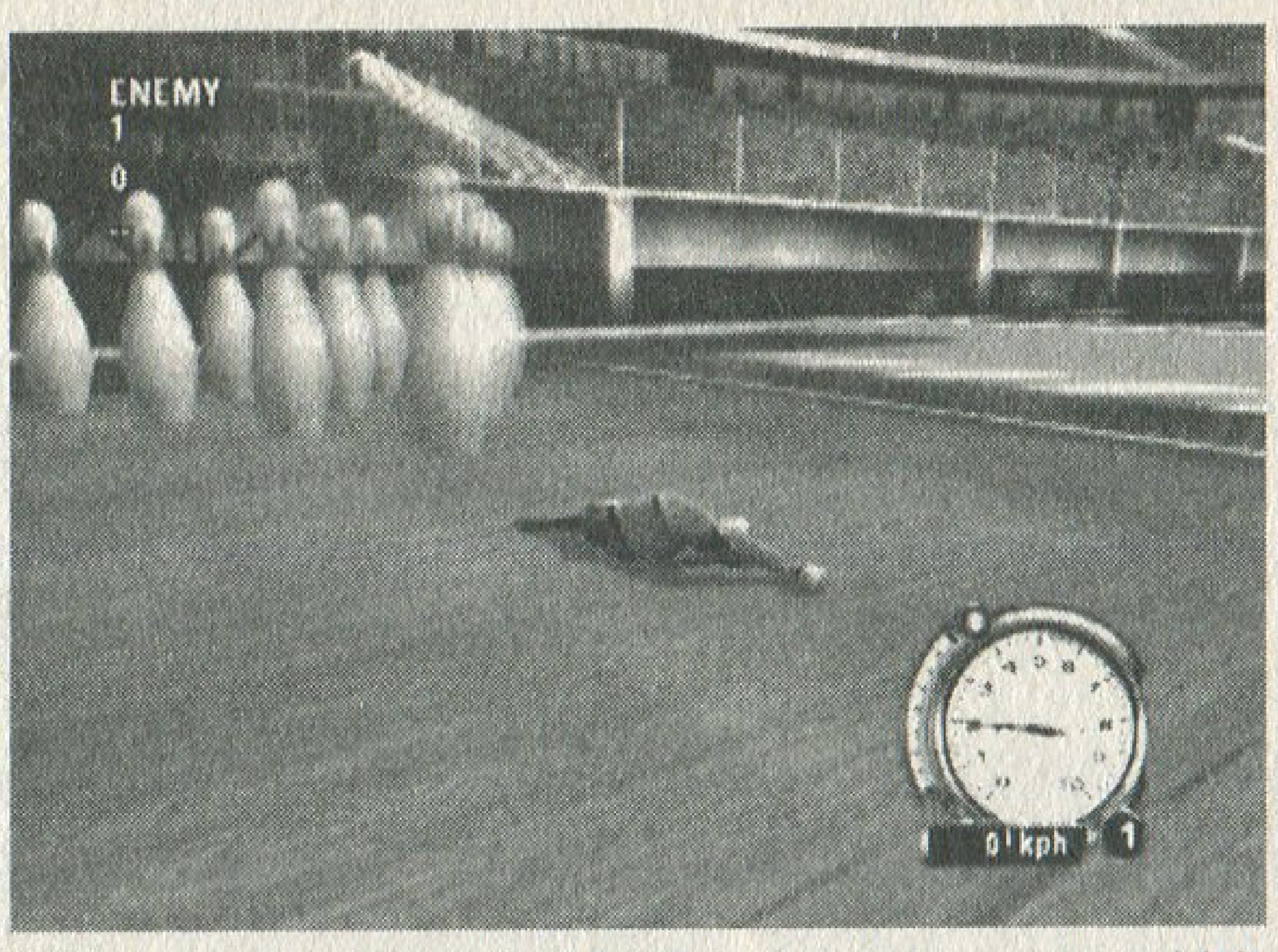
大クラッシュでドライバーが飛んでいく。本物の事故と同じで、こういうときはボーっと見てしまう

オリジナリティはあるが中盤以降は単調になりがち

うまさよりも走り続ける根性が重要

さて、メインストリームとしてのシングルレースだが、プレイヤーを登録すると、まずはレースに参加するための中古車を購入することになる。予算の範囲内で好みの車を買って、余ったお金で少しチューンナップ。とりあえずレースに参戦してみる。だいたいどの車を選んだとしても、初戦で優勝は難しいはず。賞金をためてチューンナップさせていくことが必要。しかし、速く走ることはおろか、ライン取りをこなしていくだけでも至難の業。わずかな入賞賞金さえ、夢のまた夢……。しかし、なぜか金はたまっていく。というより下手なほうがたまる場合もある。それが、本作を大きく特徴付ける破壊ボーナスの存在。レースそっちのけで、ひたすら壊し続けるだけで、結構な賞金がもらえるのだ。特にシルバーカップから登場する街中コースで壊しまくれば、優勝賞金よりたくさんの賞金をゲットできるくらいだ。破壊できるアイテム種類は3000以上あるというから、どのコースでも壊すものに欠くことはない。あれは壊れるのか、これはどうだろうなんて楽しみ方も可能。

そして、ある程度チューンナップも進み、コースにも慣れてくると、大クラッシュを起こしてドライバーが飛んでいくような事態になっても、なぜか優勝を狙えるようになる。壊れれば、それなりに車の挙動も怪しくなるのだが、そこはもちろん力でねじ伏せた走りに徹すれば良いだけ。この辺りも実にアメリカンな感覚。つまりヘタならヘタなりに破壊のそう快感を味わえて、うまくなれば走りのそう快さを味わえるようになるのだ。この辺りのバランスは絶妙で、ちょっと見のイメージとは違ってくるだろう。



ボーナスゲームのボーリング。このダミー人形の射出タイミングが結構シビアだったりする

結局どのコースを走っても同じテイスト?

難点を挙げるとすれば、レースのリプレイがレース終了後だけしか見ることができず、気に入ったレースを保存できないのは残念だ。派手な破壊シーンやクラッシュシーンが売りでもある本作で、ここは何とかしてもらいたかった。

さらにチューンナップも選択の余地がなく、表示される順番にパワーアップしていくだけ。プレイ時間の大半はその資金調達のために、ランク下のレースへの参戦に費やされる。気がつくと、かなり単調になってしまう。そこで気分転換にボーナスゲームに挑戦することになるのだが、これがレースよりも難しい。ダミー人形射出のタイミングが、結構シビアなのだ。全体に粗いCGなので、最近のキラキラなカーレースゲームに慣れた目には少々キツイかもしれないが、画面全体に破壊物がはんらんしたり大クラッシュが起こったりしても処理落ちしないなど、車同様にとっても頑丈なゲームだ。



街を破壊し尽くすまでレースを続行させることもできる。目的はひたすら破壊ボーナスの獲得だ

とっつきやすさの裏側に「和製ならでは」の限界が見える

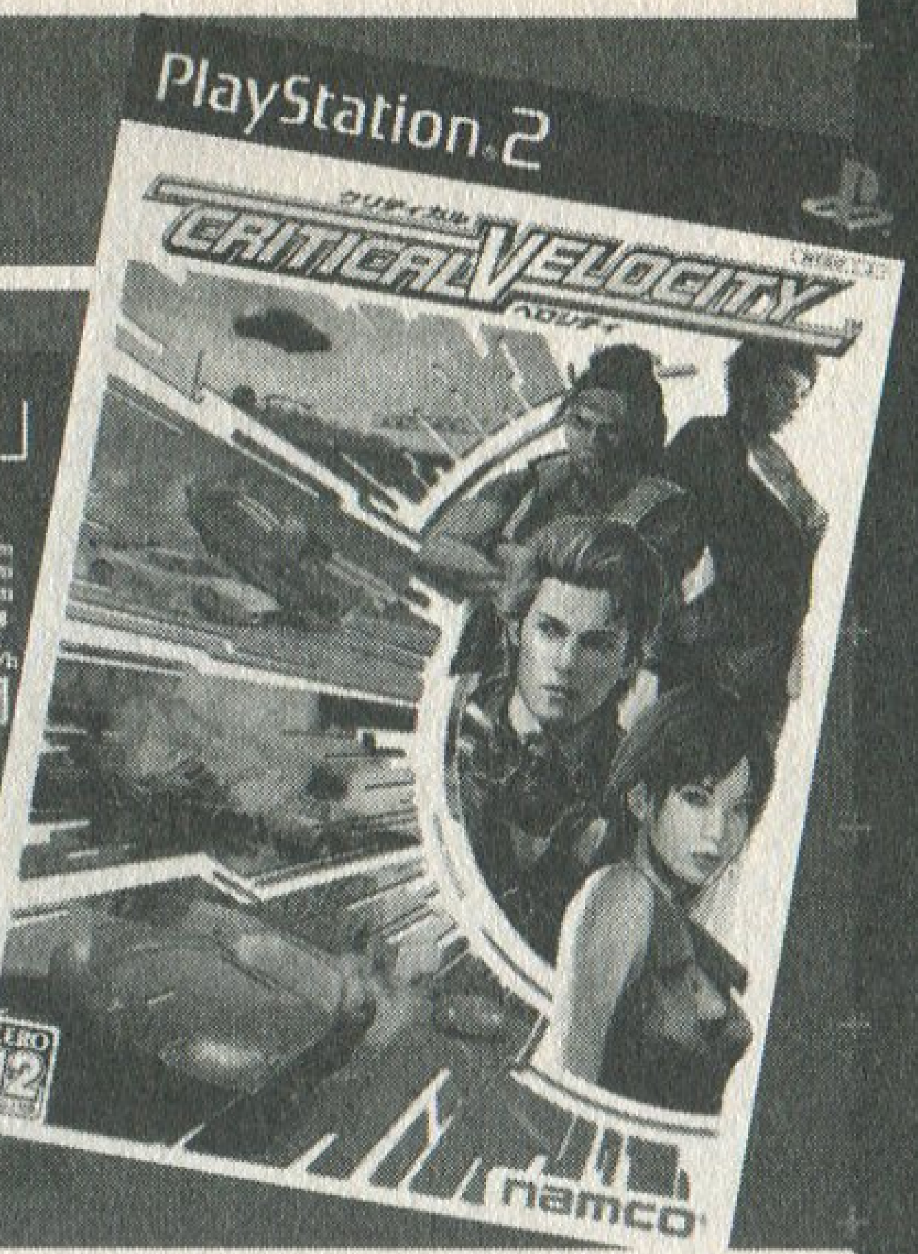
クリティカル ベロシティ

text by
池谷勇人

プレイ時間
12時間

ジ ドライビングアクション メ ナムコ
機 PS2 ¥7,140円
(5%税込)





殺人はおろか血や銃器刃物その他もろもろごっそりカット。カーアクション「のみ」に特化した内容は、「GTA系」の入り口としては最適だが……。

和製らしい配慮が光る「GTA系」の入門作

全世界に衝撃を与えた『GTAⅢ』のヒットからはや4年。ぼちぼち国内のメーカーからも、自由度の高さが売りの「和製GTA」と呼べそうなタイトルがリリースされるようになってきた。直近のタイトルなら『忍道 戒』や『ビートダウン』。少し前なら『バンピートロット』、それに「和製GTA」の元祖とも言える『侍道』。この原稿を書いている時点ではまだ遊んでいないが、セガの『龍が如く』なんかもそうだろう。

本作『クリティカル ベロシティ』もまた、こうした「和製GTA」の流れの上にある作品だ。架空の街・プリヨシティを舞台に、プレイヤーは「ストーマー」と呼ばれるなんでも屋となってさまざまな依頼をこなしていくことになる。普段は街を自由に走り回り、随所で発生するミッションを達成することでお金を稼ぎ、ストーリーを進めていく——という流れは『GTAⅢ』でおなじみのモノだ。

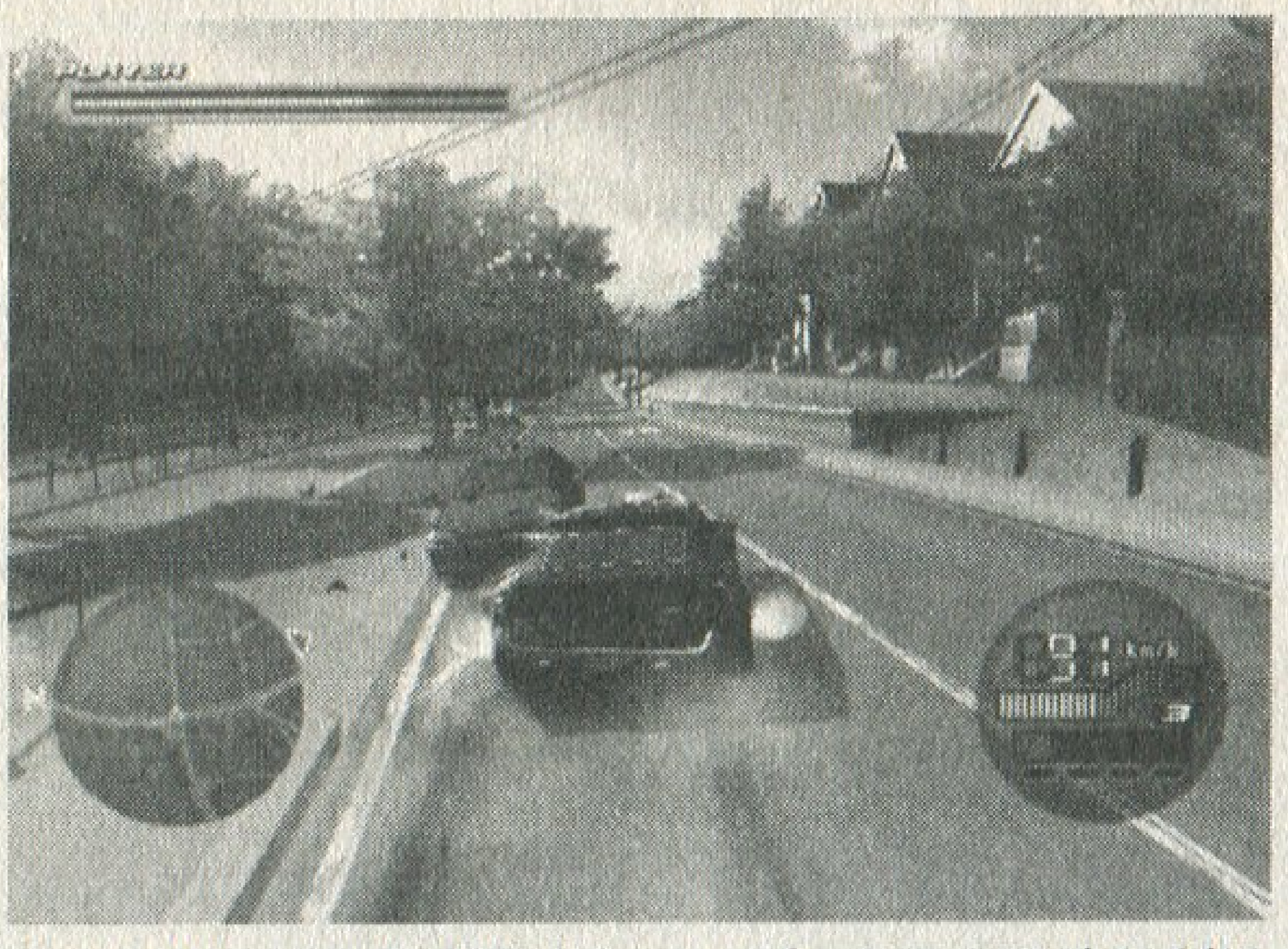
ちょっと違うのは、本作はあくまでカーアクションに特化している点。つまり、車から降りて銃をぶっぱなしたり、通行人をバットでぶん殴ったりといった要素はすべてカットされ、ゲームは全編「車に乗りっぱなし」で進む。当然、ミッションの内容も荷物の運搬や逃走犯の追跡、ライバルカーとの公道レースなど、車を使ったものオンリー。本家『GTAⅢ』に比べれば自由度・無法さでは劣るものの、やれることが絞られている分とっつきはいい。クルマの挙動にもクセがなく、ミッションの難易度もかなり低く設定されているため、誰でもサクッと遊べる「マイルド版GTA」といった印象だ。

合間合間に挿入されるストーリーデモも、自由すぎて時にプレイヤーを突き放しがちな「GTA系」



ストーリーデモの充実ぶりはゲームならではといったところ。主人公の没個性も防いでいる

の落とし穴をうまく塞いでいる。ひととおりのストーリーを追っかけるだけでも楽しめるあたりは、いかにも「和製」らしい配慮と言えるだろう。ただ、個人的に「もったいない！」と思ったのが、登場人物の描写が薄っぺらく、キャラクターや物語にイマイチ感情移入できない点。無駄なお使いミッションをいくつか削ってでも、もっと登場人物の「内面」に食い込むようなイベントを見せてほしかった。最初は敵対しつつも、徐々に打ち解けていくハートマン刑事など、描き方次第でもっと魅力的なキャラになったと思うのだが……。


8キロ四方にも及ぶ広大なマップ。うろうろ走るだけでも楽しいが、やはり車を止めて歩いてみたくなる

とは言えトータルで見れば「さすがナムコ」と思わせる手堅さである。CEROのレーティングも「12歳以上対象」と、この手のジャンルにしては低め。スピード違反はすぐにパトカーの「御用」だし（取り締まりが厳しすぎてストレスはたまるが）、全編通して「血」は一切ナシという徹底ぶりで、「GTA系」の入り口としてなら真っ先にオススメできる。昨今の「18歳以上対象」への風当たりを考慮すれば、こういうアプローチはアリだろう。

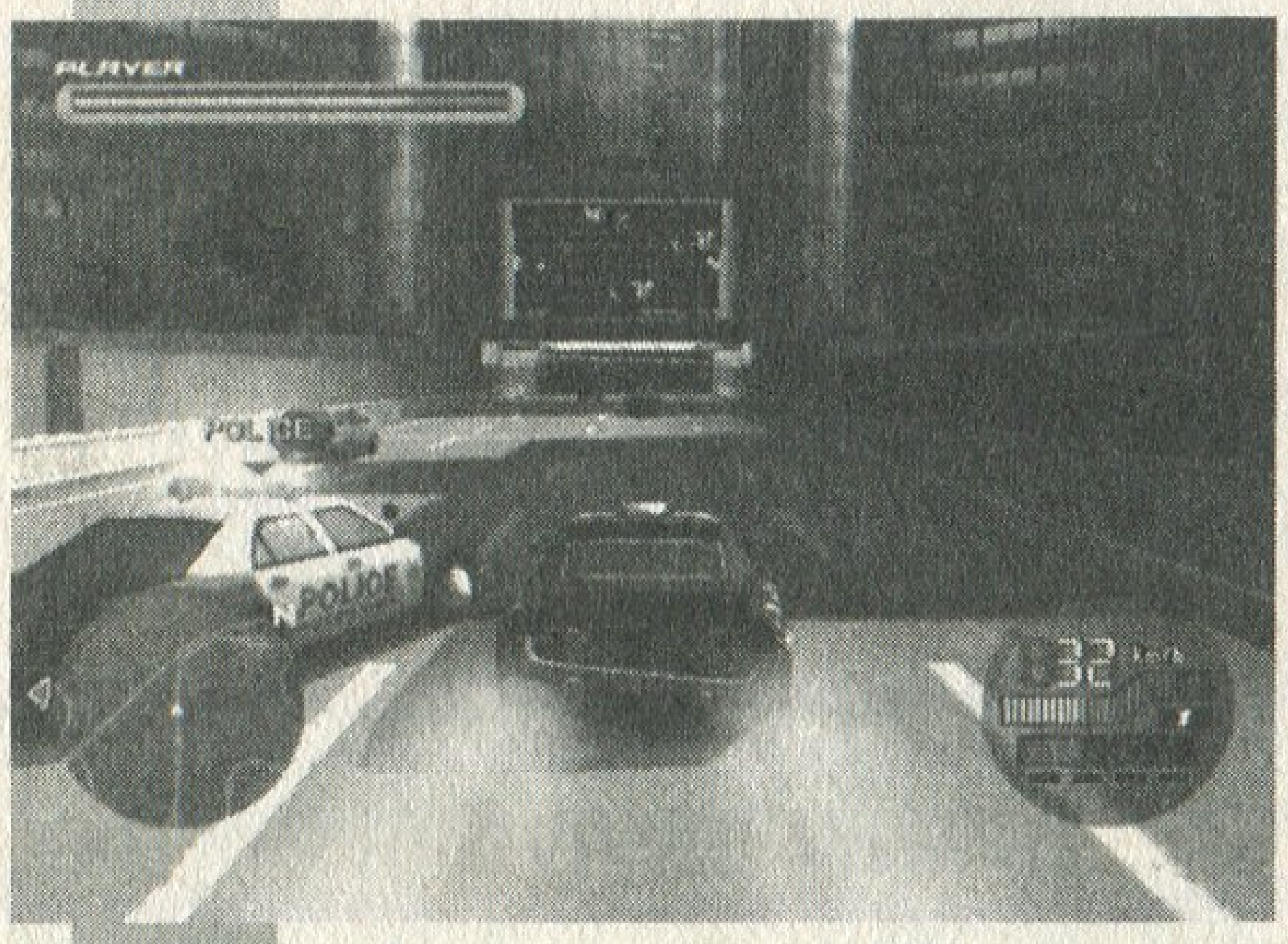
「ポストGTA」としては物足りなさが残る

しかし見方を変えると、「GTA系」経験者にオススメするには圧倒的に物足りない作品であるとも言える。何も戦車やバズーカを出せとは言わないが、車から降りられないのは割と致命的だ。とにかく「行けそうで行けない所」や、「やれそうでやれないこと」が多く、カユいところにあとちょっとで手が届かないというか、「『GTAⅢ』ならできるのに！」というもどかしさが終始つきまとう。

時代はすでに「ポストGTA」だ。もはや「ゲームだからできません」は言い訳にならず、求められるのは「ゲームだからこそ現実以上のことができます」だ。にもかかわらず本作はまだゲームという掌から抜け出せていない。そこが本作の「とっつきやすさ」であり、「限界」でもある。これは本作に限らず「和製GTA」の多くに共通して言える特徴だ。しかし、他の作品が「刀」や「格闘」といったオリジナリティを盛り込みのに対し、本作の場合は内容、世界観ともに『GTAⅢ』とモロかぶりである。国内での露出の少なさを見るに、おそらくは海外市場を狙った戦略的タイトルではあったのだろうが、そうした「商業くささ」が中途半端なコンセプトににじみ出てしまっているのが悲しい。

結論を言えば、12～17歳で「GTA系」に興味があるなら買い、それ以上の年齢なら『GTAⅢ』買っとけ、でいいだろう。「海外市場への注目」「レーティングの重要性の再確認」といった昨今の動きを反映した、ある意味では「ポストGTA」を象徴する作品とも言えるが……。

良くも悪くも、「ゲーム」という枠内にすっぽり収まった作品


街の北東部には「リッジレーサー」の初級コースとしておなじみの「Seaside Route 765」が！

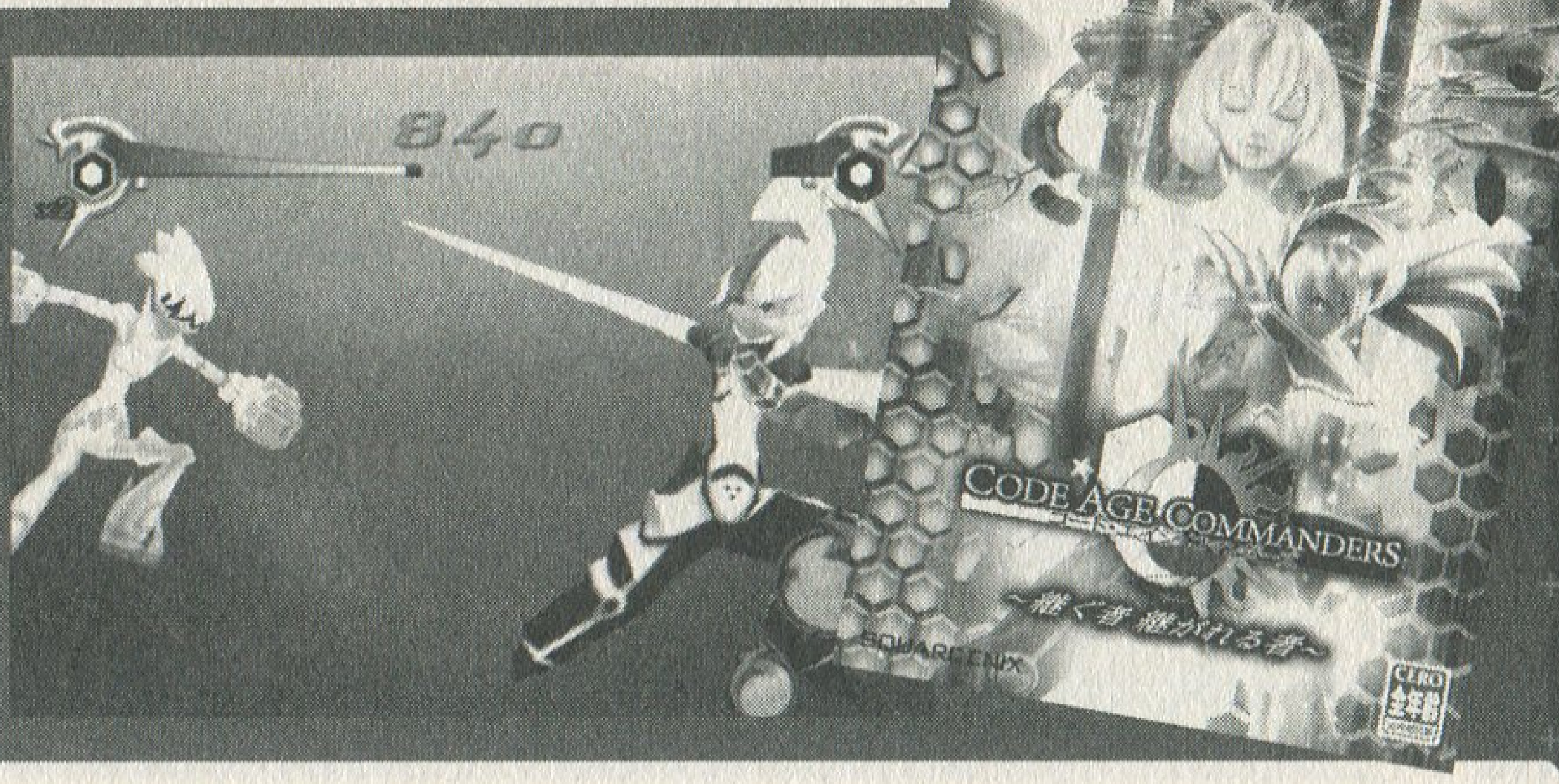
「RPG」に込められた理想と現実のゲームデザインのギャップ

コードエイジ コマンダーズ ～継ぐ者 継がれる者～

text by 多根清史

プレイ時間 38時間

ジ バトルアクションRPG メ スクウェア・エニックス 機 PS2 ¥7,140円（5%税込）



メディアミックス戦略の常道とも言える「RPG」を志向しながらも、実際はどう見てもACG、というギャップの意味とは。

メディアミックスと共通言語

人々は互いの言葉がわからなくなり、バラバラとなった。これは聖書の一節、「バベルの塔」のお話だけだと思ったら大間違いで、僕らも似たような状況に放りこまれている。つまり、ともに語りあえる「共通言語」の喪失だ。

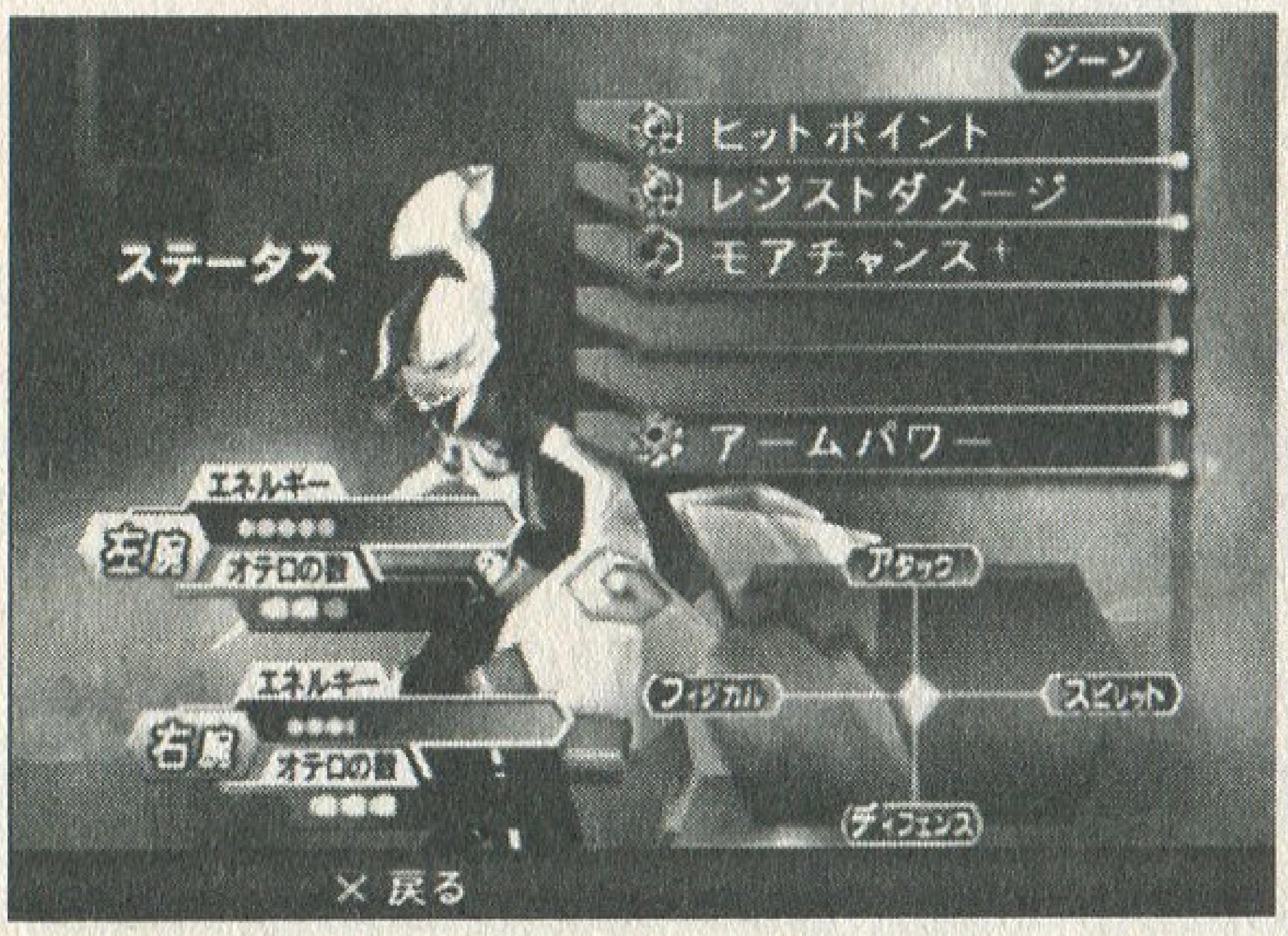
「新世紀エヴァンゲリオン」はオタクだのサブカルだの、垣根を越えたしゃべり場を作りはした。けれども、「しょせんあいつらは」と違いを確かめてケンカ別れ。

確かに、ごくわずかな「国民的作品」に人気が集中するのは、社会が貧しさにあえぐときの一過性の現象にすぎない。GNPが上がって豊かになると、人々は個性や多様性を求め始める。大衆から、共通言語を持たない〝分衆〟になるのは、引き返せない流れだ。

が、それは誰も彼もが幸せになれる道じゃない。まず、エンタメはひとりで引きこもってめでるのもアリだが、感想を交わせる相手がたくさんいるほど楽しい。また、種類を多く作りすぎて、逆に1本当たりの売上が落ちれば、会社としてもたまらない。まとめると、共通言語の喪失は「最大多数の最大幸福」と「企業の利潤最大化」、2つに反しているわけだ。

そこで、スクエニが発表した「コード・エイジ・プロジェクト」である。携帯ゲーム（『コード・エイジ　ブロウルズ』）や家庭用ゲーム（本作だ）、マンガの3つでマルチに展開されるが、それぞれの内容は異なるし主人公も違う。ただし、コード・エイジの世界はただひとつという設定だ。

要するにメディアミックスだが、従来の関連グッズを無限に買わせる搾取システムに対して、本作が目指すところはもっと俗世ばなれしてるように思う。ケータイとPS2、そしてコミックスが協力し、3つのムラ社会の住民たちを引き合わせ、ひとつのコミュニティへと束ねる。壊れた世界の修



インターミッション中のコードエクステンションで強化して出撃、という手順からしてACG的

復――「少年ガンガン」連載の「コード・エイジ　アーカイヴス」は、そんなスケール感を確信させる面白さだ。ならば、PS2版はどう出るか。最も間口が広いRPGに決まってるが……へ、アクション？　そんなバカな!?

RPG+アクションが実現していない

アクションゲームは人を「得意な人」と「不得意な人」の二つに分ける。すごく反射神経のいい人は簡単にクリアするかもしれない、下手な人は1面でめげるかもしれない。それでよし、とする突き離した「選別の論理」が基本にある。

そうした厳しいアクションに対して、RPGはプレイヤーを区別しない。方向オンチや戦闘オンチだったりと個人差はある。が、時間をかけた分だけ確実にクリアに近づくし、やり込み要素も楽しめる。10年以上を生きのびたシリーズ作品にRPGが多いのは偶然じゃなく、誰ものけ者にしない「博愛の論理」が働いていたからだろう。

そしてRPGのスタイルはコマンド選択式に限られないし、「バトルアクションRPG」もありえるんだが……本作にはアクションとRPGを結びつけるフックが見当たらない。まず、○＝右腕、×＝左腕に割り当てられた攻撃方法だ。遺伝子を書き換えた「ウォーヘッド」たちの哀しみを表現するために腕を異形にする、といったアイディアはいいとしよう。しかし、そのままゲームにすると「○×ボタンを交互に連打するだけ」の退屈な作業になって当然だ。

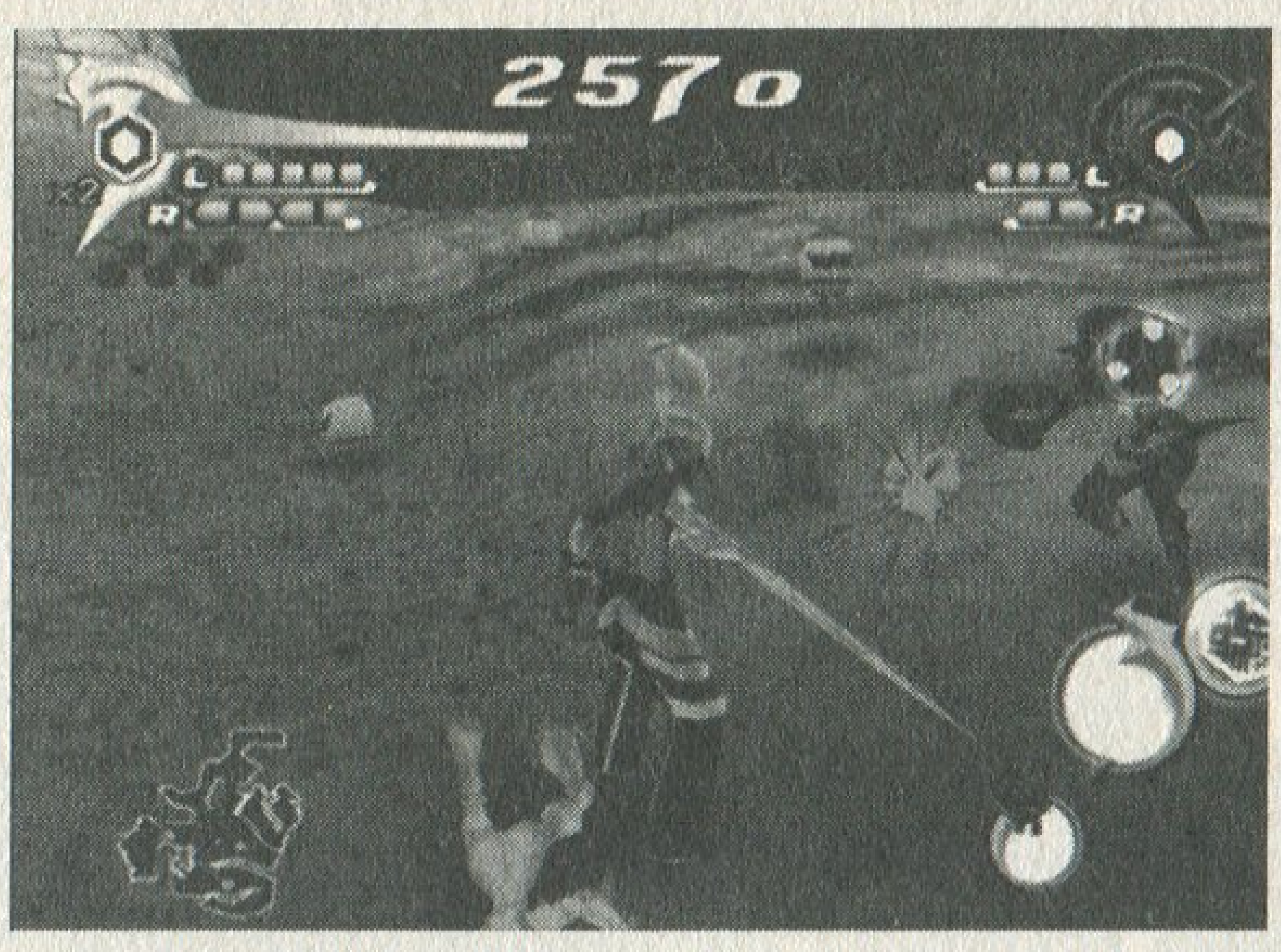
また、技をつなげるチェーンコンボもあるが、当たった手応えがなくて快感も乏しい。そして必殺技の「コードドライブ」は、ヒットしたあと、さらにタイミング良くボタンを押さなきゃいけない。テンポも悪いしストレスもたまる。

自称「RPG」のよりどころとなる成長システムも無残なありさまだ。ひとつには「コードエクステンション」。スコアに応じて得られるCP（コードポイント）を使ってアイテムを買うのだが、このCPはハイスコアを更新しなければ増えない。つまり、ちょい前に戻って何回やり直そうが、以前のスコアを下回ればCPはビタ一文もらえないのだ。

第二に左右の腕が進化する「アームウェア」も、やはりひどい。いつ変化が起こるか確かめる方法もなければ、進化前より使い勝手が悪くなることもあるし、後戻りは絶対にできない。

つまり、最終的なアウトプットは「アクションRPG」でもなんでもない、出来そこないのアクションだ。だが、「RPG」という自称は欺まんではなくて、共通言語に対する高い志を映しているんじゃないか。高いレベルのCGとゲームのつたなさは表と裏で、未熟な理想家の若気のいたり、と思いたい。小ぢんまりまとまった小品ばかりじゃ、未来がなさすぎる。

未熟な理想家の若気のいたり、と思いたい


左右の腕を駆使して戦う、という設定は直感的に理解しやすい操作システム。タイミングがシビアなのが難


マルチメディア展開を前提にしているだけあって、キャラクターやムービーは非常に魅力的だ

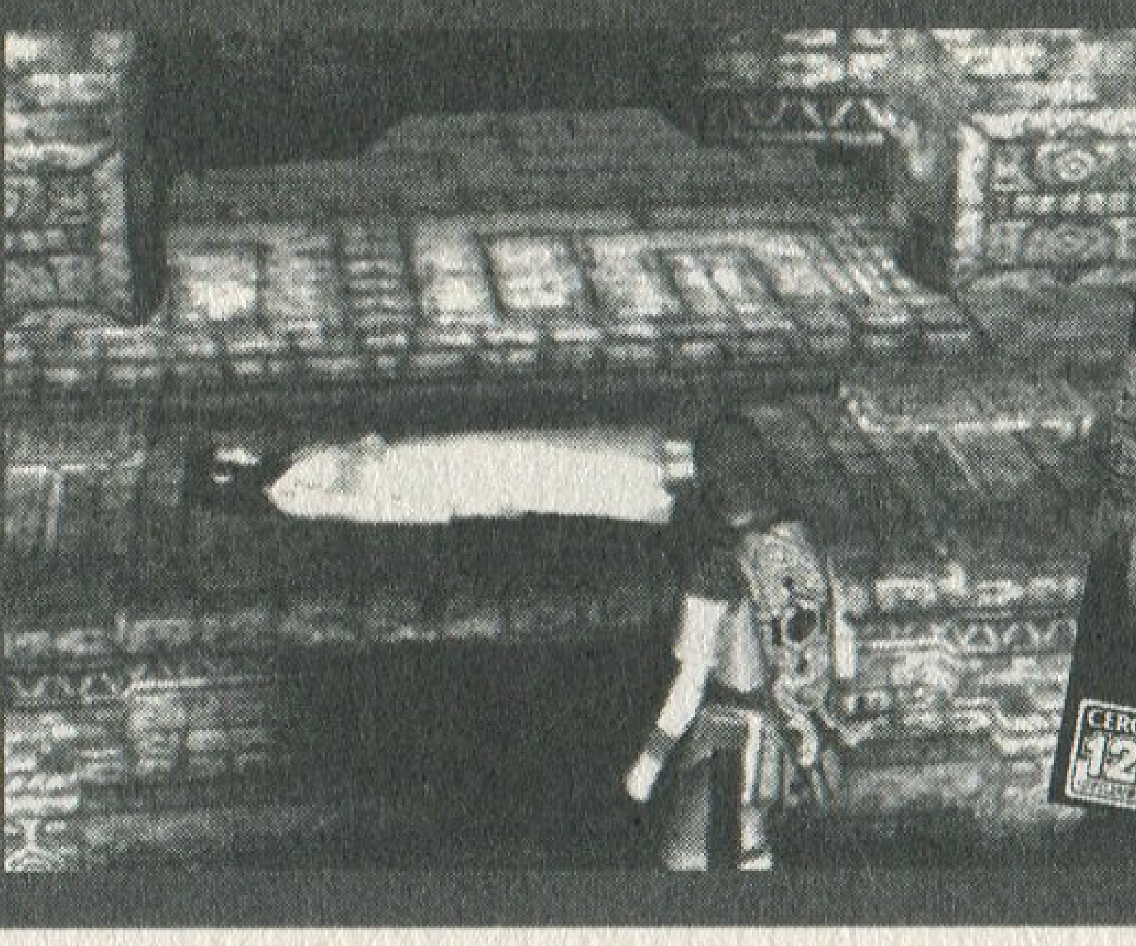
ワンダと巨像

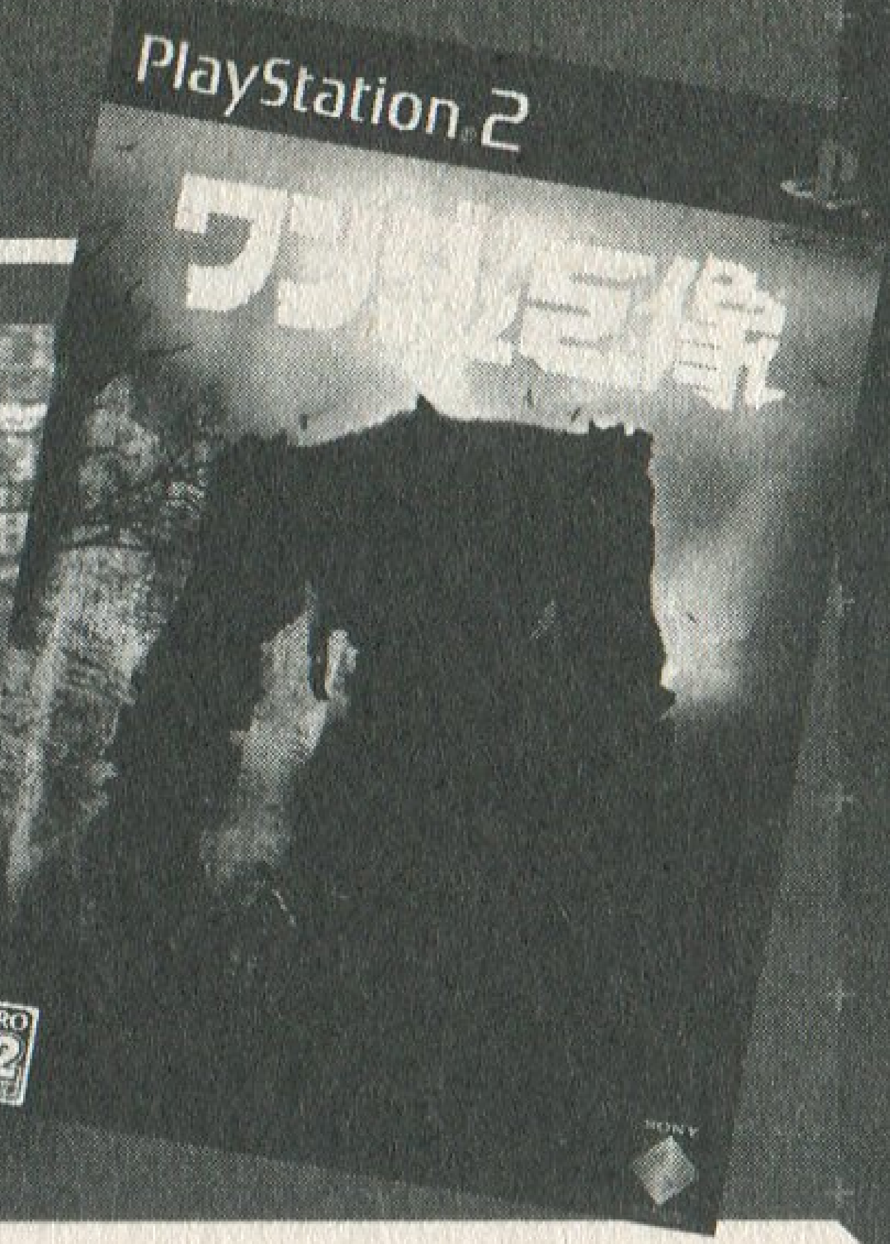
巨像に立ち向かう青年 その姿は心の奥を揺さぶる

text by
卯月鮎

プレイ時間
20時間

ジアクションアドベンチャー メSCE 機PS2 ¥7,140円(5%税込)





『ICO』チームが手がけ、3年以上の制作期間を経て完成した『ワンダと巨像』。前作の方向性を一層押し進めたその意味とは？

余計な要素を排したストイックな箱庭

　このフィールドは意外だった。砂塵が舞う砂漠、険しい断崖絶壁、うっすらと光が差し込む森。巨像を倒しに行く途中には、雄大な自然こそあれ、ゲーム的な要素は何ひとつない。腕力が上がるシッポを落とすトカゲとHPが増える果実があるくらい。一般的なRPGやAVGなら、ザコ敵がいたり、街があったり、宝箱が隠してあったりするもの。だが『ワンダと巨像』のフィールドは、まさしく移動のためだけにある箱庭。これはゲームの進化樹に属さない、始まりの点かもしれない。

　TVゲームはこれまでプレイ時間と満足感を増幅するため、本編に多くの要素を添加してきた。ミニゲームにコンプリート要素、隠しイベント。ストーリーは脇道に入って二転三転し、肝心な目的が後回しになることもしばしば。そうした中、本作は実にシンプルだ。既存のゲームに慣れたファンの多くは、フィールドにもっと遊びが欲しい、と感じることだろう。しかし、あえて飾りを取り除くことで、本質はむき出しになった。これほど力強い存在感を放つゲームは、近年少ないのではないか。

　このぜいたくなゲーム作りを可能としたのはやはり前作『ICO』の成功が大きい。余計な演出を省き、ビジュアルでプレイヤーの想像力に働きかける。お姫さまのようなヨルダと、活発な年下の少年イコ。または消え入りそうな白いヨルダと、次々わいてくる黒い敵。こうした対照的な構図が人を引きつける。『ICO』の制作チームが作った本作は、『ICO』そのものを受け継ぐことはなかったが、意図はまさしく後継作にふさわしい。無人の荒野にポツンとたたずむ愛馬と主人公ワンダ。ちっぽけな人間と力強い巨像。『ICO』と同じく魂を刺激する。

　――青年ワンダは愛馬と旅を続け、ついに禁断の地「古えの地」



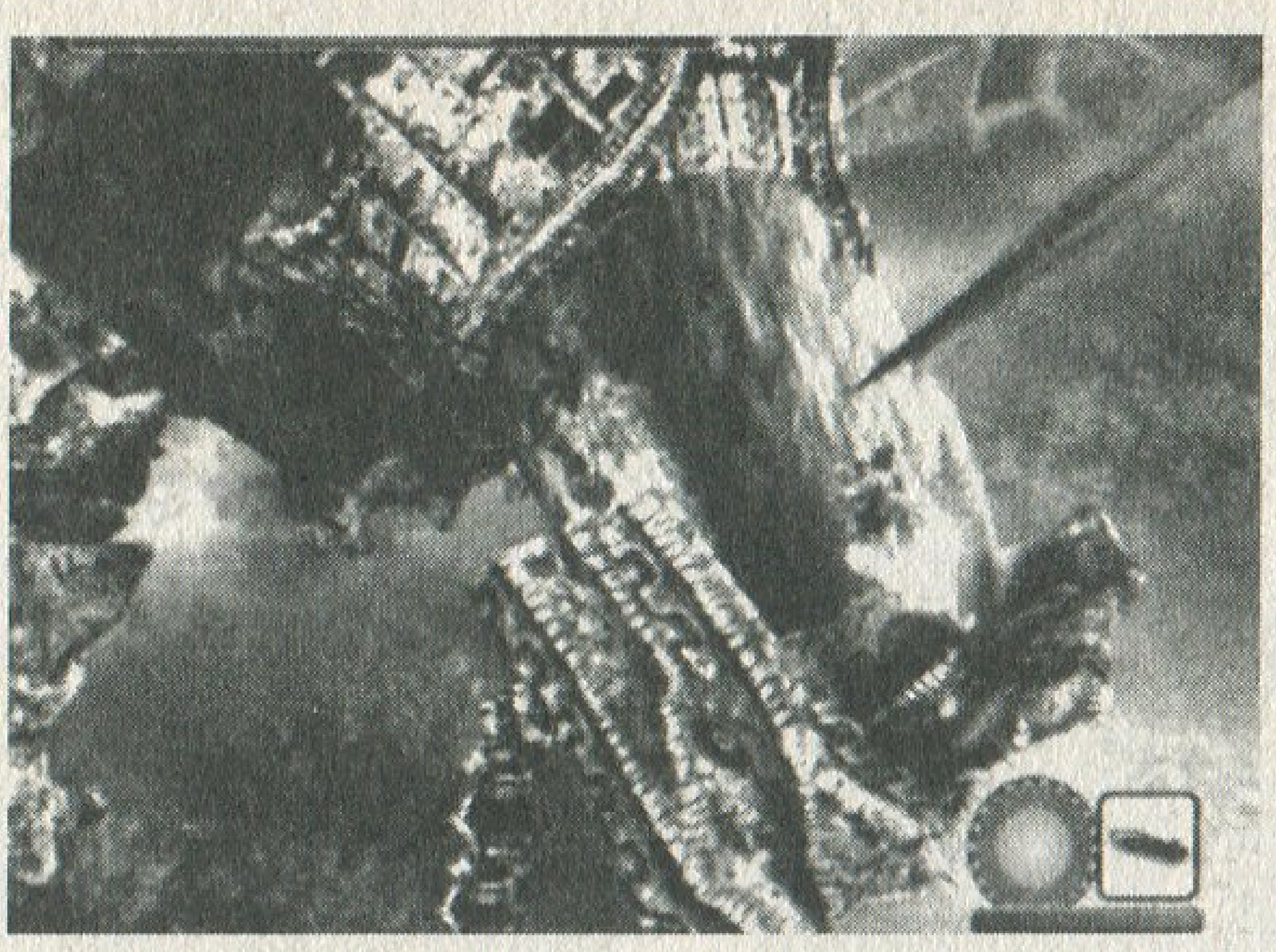
愛馬のアグロとともに草原や砂漠を進む。意味ありげな廃墟も多いがその物語は一切語られない

へたどり着いた。中心にある祠の祭壇にワンダは少女の亡骸を横たえる。そのとき、天からまばゆい光が差し、声が聞こえた。「魂を取り戻したくば、16体の偶像を破壊せよ」と。

ゲームは、地図と剣の光を頼りに巨像のいるすみかを見つけ、そこで巨像と一対一の勝負をする、これの繰り返し。淡々とゲームは進み、途中で物語が大きく変化することはない。

メインの巨像との勝負は、巨像の体毛や装備につかまってよじ登り、弱点へ剣を突き刺して体力を削るのが基本。ワンダには腕力メーターがあり、つかまり続けると力尽きて下へ落ちてしまう。体にしがみついているときは、巨像の迫力と逆に人間の弱々しさが強く伝わってくる。振り落とそうと体を揺らす巨像と、必死に耐える小さな抵抗者。戦いは場面場面がフォトジェニックで、プレイしつつも見とれてしまう瞬間が訪れる。

そうした意味で残念なのは、16体の中に似た巨像がいること。さらに、巨人型、獣型、鳥型とそろってはいるが、ほぼ生物そのままの姿の巨像も目立つ。メカと違い制約がない分、デザインはより自由にできたのではないか。制作者の狙いからすると、ここはこだわるべき部分のはずだ。



毛皮にしがみつきながら弱点に剣を突き立てるワンダ。弱点は簡単には行けない頭や背中にあることが多い

巨像の存在感の大きさは人間の小ささを際立たせる

作品世界を薄めない孤高のスタイル

アクションゲームという観点で言えば、グラグラと揺れる巨像の体を足場にしているのが新しい。規則的に動くブロックや障害物に対応するのが、これまでのアクションの基本。本作は動きが生物的で、どう動くかわからない心もとなさが未知の感覚をもたらす。ただ、巨像戦の一部はゲーム的過ぎる印象を受ける。地形や建造物を利用するパズル風の仕掛けは意図的で、やや興ざめだ。ここだけがいわゆる〝ゲームのお約束〟を踏襲していて、むしろ浮いている。

一応、世界観にも触れておこう。本作は、神話的なモチーフを数多く含む。『ICO』がどことなく巨石や地母神といったケルト的モチーフを感じさせるのに対し、『ワンダ』は西アジアの遊牧民が生み出した父権的な一神教、特に聖書のエピソードを連想させる。巨像との戦いはダビデと巨人ゴリアテの対決のようでもあり、「古えの地」はまるでエデンの園。祠に続く唯一の長い橋はモーゼが左右に割った海か。ほかにも処女懐胎や神に逆らうニムロデのバベルの塔……と解釈好きの心をそそる。フロイト的な読みもできよう。

クリア後にはハードモードやタイムアタックが追加される。とはいえ、やり込みがいがあるという評価には程遠い。しかし、それが本作の味だ。時間つぶしの道具ではなく、あくまで作品。このスタンスは今後も守られてほしい。



クリアするとタイムアタックで巨像との対戦ができる。アイテムがもらえるがおまけとしては簡素か

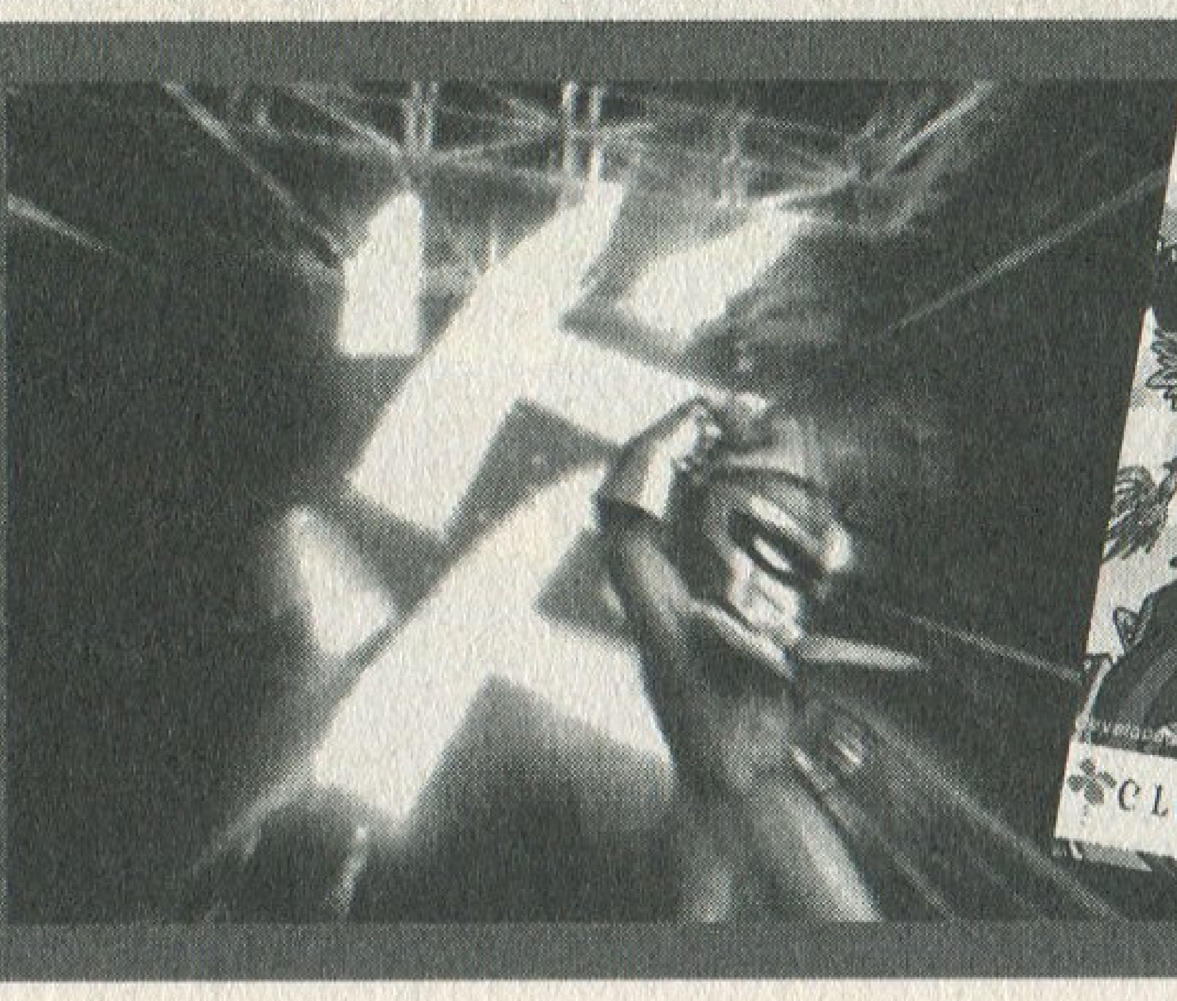
ハード特性と優れたセンスの融合が“乱闘アクション”の新次元を拓く

ビューティフルジョー バトルカーニバル

text by 前本進一

プレイ時間 **20時間**

ジ パーティバトル　メ カプコン　機 GC ¥6,090円（5％税込）





ストレスを感じさせない軽快なテンポで次から次へと繰り出されるギャグ演出。飽きのこないシステムの工夫も見事だ。

『VJ』ファミリーの異端児

GC、PS2、DSなどさまざまなゲームハードに、TVアニメやプロレスのリング。着々と展開を広げる平成生まれのシリーズが『ビューティフルジョー』（以下『VJ』）。『ビューティフルジョー　バトルカーニバル』（以下『バトルカーニバル』）はそんな『VJ』ファミリーの中でも異端児である。

基本的に一人プレイのアクションゲームである『VJ』だが、本作は4人同時プレイの乱闘アクション。ビューティフルジョーやセクシーシルヴィアのようなヒーローから、コウモリ男「チャールズⅢ世」、鮫男グラン　ブルースといった怪人たちまで歴代キャラクターが入り乱れる。ヒーローや怪人たちが活躍するさまをそのまま映画にするという、コミック「THE　STAR」のような設定のもと、ライバルを蹴落としつつ戦うのだ。

画面写真などを見ると、任天堂から出ている『スマッシュブラザーズ』シリーズを思わせるのだが、ゲームルールは大幅に異なっている。『バトルカーニバル』の勝利条件はステージごとに異なる。あるステージでは宝石を集めた数を競ったかと思えば、またあるステージではマップ上のチェックポイントを通過した回数が焦点となる。さらに、ゲーム中に突然ミニゲームへ移行することもあり、連打勝負やタイミング勝負、ザコ怪人をボールに見立ててのラリー勝負などが繰り広げられる。『バトルカーニバル』では、スタート時の読み込みが終われば、区切りである3ステージが終了するまでロードの待ち時間は発生しない。メインステージからミニゲームへ。ミニゲームからメインステージへ。面をクリアして次のステージへ。待ち時間なしのシームレスな展開で、メインステージとミニゲームの行き来で勝利条件が二転三転するというにぎやかなプレイがストレスなく可能なのはGCの特性ゆえと言えるだろう。



奇想天外なステージがシームレスに展開する。GCならではの読み込みの速さが実現させた軽快さだ



巨大化したプレイヤー。無敵ではないというのがポイントで、下手をすると集中砲火で沈むことも

コンセプチュアルな混乱

『バトルカーニバル』では、基本的に「防御」は存在しない(一部の怪人キャラが防御可能だが、あくまでイレギュラー扱い)。「防御」を廃したことに本作のコンセプトが見えてくる。防御がないということは、安定がないということであり、相手の攻撃を避けるために画面を動き回らなければならない。攻撃を避けた先に、別の相手が攻撃をかけてくることもある。そいつをまた別の相手が狙う。ボスキャラと戦っている最中に後ろからやられることもある。結果、画面上には混乱の嵐が吹き荒れることになる。負けたとしても、あまりシリアスに悩まなくてもすむ(負けが込んでくれば別だが)。シリーズ独特の「VFXアクション」も楽しい混乱に拍車をかけてくれる。「ゴジラ」のように巨大化したライバルが画面狭しと暴れ、「マトリックス」のごとく画面上の動きがスローモーになる。無敵となったライバルが炎の尾を引いて「バック・トゥ・ザ・フューチャー」のように駆け回る。もうこれは笑ってしまっていい。前述のシームレスさとあわせて、独特な気楽さのようなものが発生している。シリアスな競技性にあふれたゲームも必要だが、こうした気楽さが必要になるときもあるのである。

気楽に遊べるゲームとなっている本作だが、少々残念な部分も存在する。これまでに触れた各ステージでの勝利条件のほかに、3ステージを通しての勝利条件が設定されているのだが、中でも「ダウンするな」(体力を0にされてはならない)の条件は、本作の面白さとは離れていると言っていいのではないだろうか。本作は4人同時プレイのゲームであり、画面が大きくズームアウトしたときなどは、自機の判別さえ困難になる。そんな中でライバルをさばかなければならない。場合によっては、これにボスキャラまで加わるのだ。裏面とも言える「特別編」ではダメージが2倍となる。その中で体力を0にされてはならないという条件は、立派に理不尽といえるだろう(さらに「特別編」のプレイは隠しキャラを効率よく集める手段でもあるのがつらいところだ)。



大きくズームアウトした画面。1画面で多人数の動きを中継する乱闘アクションならではのものだが……

ゲーマー同士の接待用ソフトとして十二分な魅力を持つ作品

シームレスな展開、多彩なステージ、混乱を呼ぶルール。『バトルカーニバル』は、少々ゲームの心得がある友人相手なら、立派に接待用として機能するゲームとなっている。乱闘アクションという難しい題材に挑んだ『バトルカーニバル』は、見事に新しいベクトルを導入することに成功している(「映画制作」を舞台としたちょっとホロ苦いシナリオや、銀河万丈の熱演も必見)。

ゲームオリジナルのキャラクターが「厳しい」と言われる風潮の中、任天堂ハードを中心に展開する『VJ』は独特の地位を築きつつある。『VJ』には、ゲームオリジナルのキャラクターでも十分戦える、ということを示すよき前例となってほしいところである。

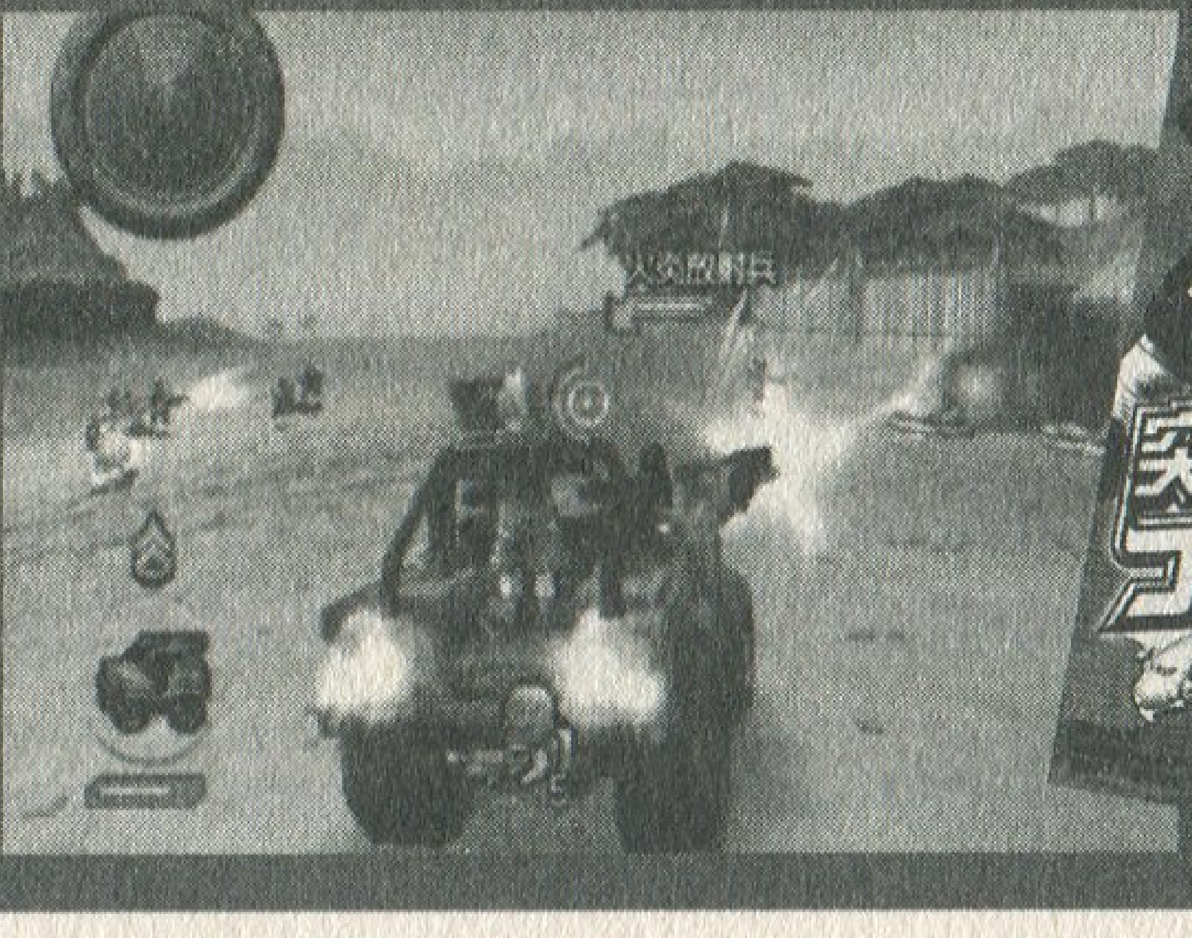
シリーズ作の傍流と侮るなかれ 大バケの可能性を感じる一本だ

突撃!!ファミコンウォーズ

text by
紀野康隆

プレイ時間
20時間

ジ戦略ウォーアクション 区任天堂 機GC ¥5,800円(5%税込)





戦略の要素も残されてはいるが、これまでの作品とはまるで別物のACG。「これはこれでアリ」と思わせる魅力、可能性を備えている。

戦略シミュレーションから戦略ウォーアクションへ

「♪ファミコンウォーズが出ーるぞー」からもう17年だそうだ。そりゃトシを取るわけだ、とため息をつかれている同世代の皆様、あの『ファミコンウォーズ』の最新作がGCに登場です。ただし、これまでのターン制SLGから一転、3D視点のACGになってはいますが。

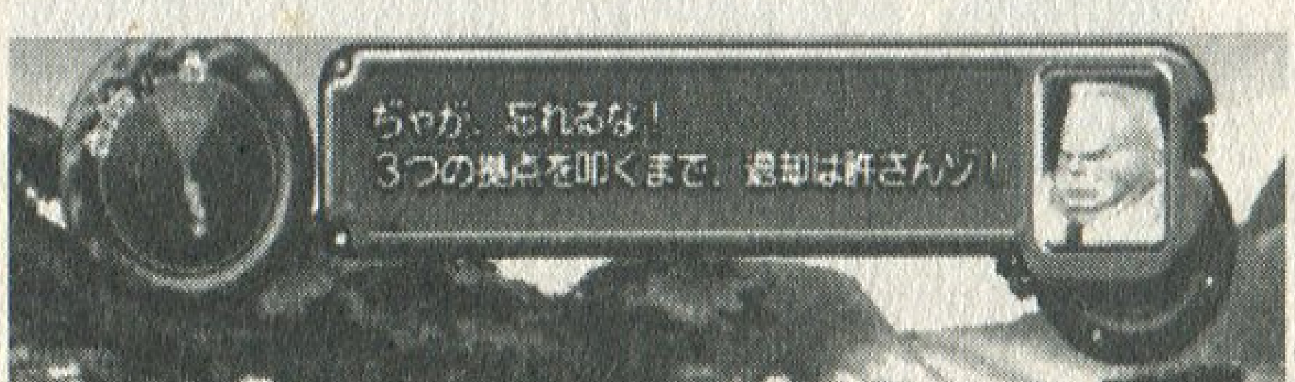
大国間に戦火の火種がくすぶり、きな臭さが漂う世界。その中の一国、ウエスタンフロンティア国の指揮官として軍隊を率い、戦局を有利にすべくさまざまなミッションをクリアしていくことがゲームの目的となる。

プレイヤーに課せられた役割はふたつ。AIで行動する味方ユニットに命令を与えて指揮することと、自らも兵士や兵器を操作して戦闘に参加すること。この"指揮"と"戦闘"をリアルタイムで掛け持ちするシステムが本作の特徴であり、「戦略ウォーアクション」なるジャンルのゆえんなのだ。

指示命令はミッション中いつでも、全てのユニットに対して出すことができ、複数のユニットを一斉に招集したり、位置を指定して個別に配置・待機させることなども可能。また、もう一方のアクションパートでは、戦場にいる全ユニットが操作でき、歩兵から戦車、戦闘ヘリまで自由自在に切り替えられる。それ以外のユニットも、しかるべき指示さえ与えておけば勝手に行動してくれるのだが、たとえば優先してライフを回復させたいユニットがいる場合などは、自分で動かすほうが確実だ。

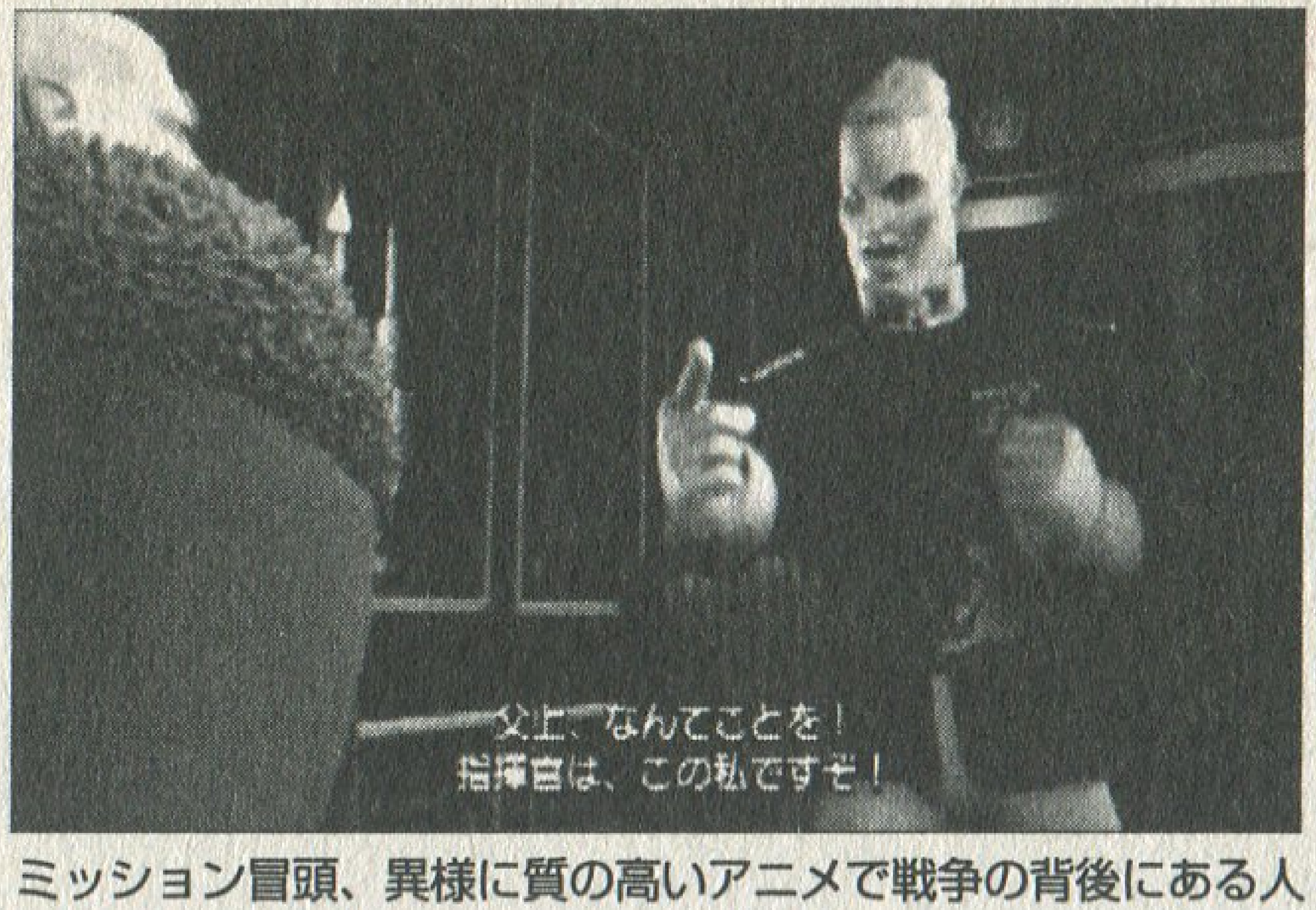
敵味方とも絶えず動き続ける戦場で、プレイヤーは戦況を大局的に判断しながら"指揮"と"戦闘"の両方を並行して行わなければならない。当然、プレイはかなりせわしなく、難易度も相当に高くなっている。

ただ、ゲームを難しくしているのはシステムばかりではない。指



プレイヤー自身も戦いながら、画面下のコマンドバーでユニットを選んで指示を出す。慣れないと大変

示を出したり操作ユニットを切り替える作業にはCスティックを使うのだが、迅速かつ正確な操作が求められるミッション中に、スティックを倒してユニットを選択するのはどうにもまどろっこしく感じてならなかった。コントロールでの操作にこだわればこれがベスト（というより無難）な形なのだろうが、これってDSのタッチスクリーンが使えれば一発解決な問題なんだよなあ。最近聞かないけど、任天堂の〝コネクティビティ〟ってどうなっちゃったんだろう。



ミッション冒頭、異様に質の高いアニメで戦争の背後にある人間ドラマが語られる。キャラデザは洋ゲー

本当に面白くなるのは戦略で勝てるようになってから

真の面白さは深く埋もれている

プレイヤーの作業でより重要なのは、味方ユニットに指示を出す〝戦略〟の部分になる。自分だけで敵陣に突っ込む「ランボー」的作戦や、全体突入のゴリ押し戦法が通用するのも最初だけで、ほとんどのミッションでは敵軍のフォーメーションや物量の前に簡単に退けられる。

戦略を組み立てるさい、第一に考えなければならないのはユニット同士の相性。本作に登場するユニットには、得意な相手、苦手な相手の両方が割と明確に設定されている。どんなに強力な兵器でも苦手なユニットをぶつけられればひとたまりもない。

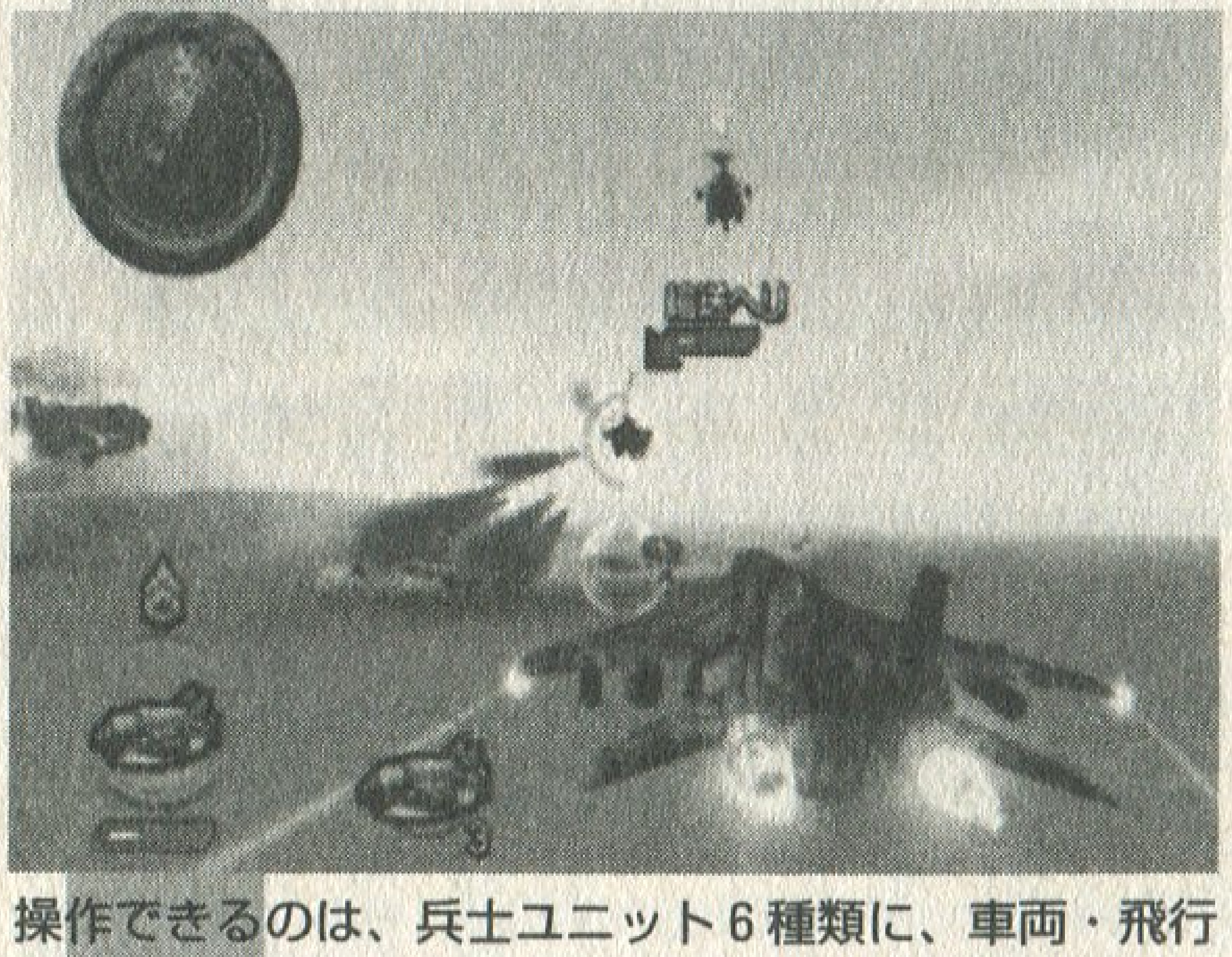
ゲームを始めたばかりの頃はなかなか気づきにくいが、本作が本当に面白くなるのは、味方ユニットに指示を与えるだけで敵軍を打ち破れるようになってからだ。指揮する部隊が自分の思いどおりに働き、勝利へ突き進むのを戦場で目の当たりにできる喜びは、ちょっとほかのゲームでは味わえないだろう。

ただ、そのためには、操作方法をマスターし、ユニットの相性を把握し、さらにはＡＩで行動するユニットのコントロール術を身につけなければならない。それらのステップを踏む前に「難しい」と投げ出されてしまう可能性が極めて高いのが、本作の最大の弱点だろう。

今のままでも決して駄作ではないし、少し手を加えればもっともっと面白くできるゲームだと思う。「ここをこうしてくれれば……！」と、プレイしながら何度つぶやいたことか。

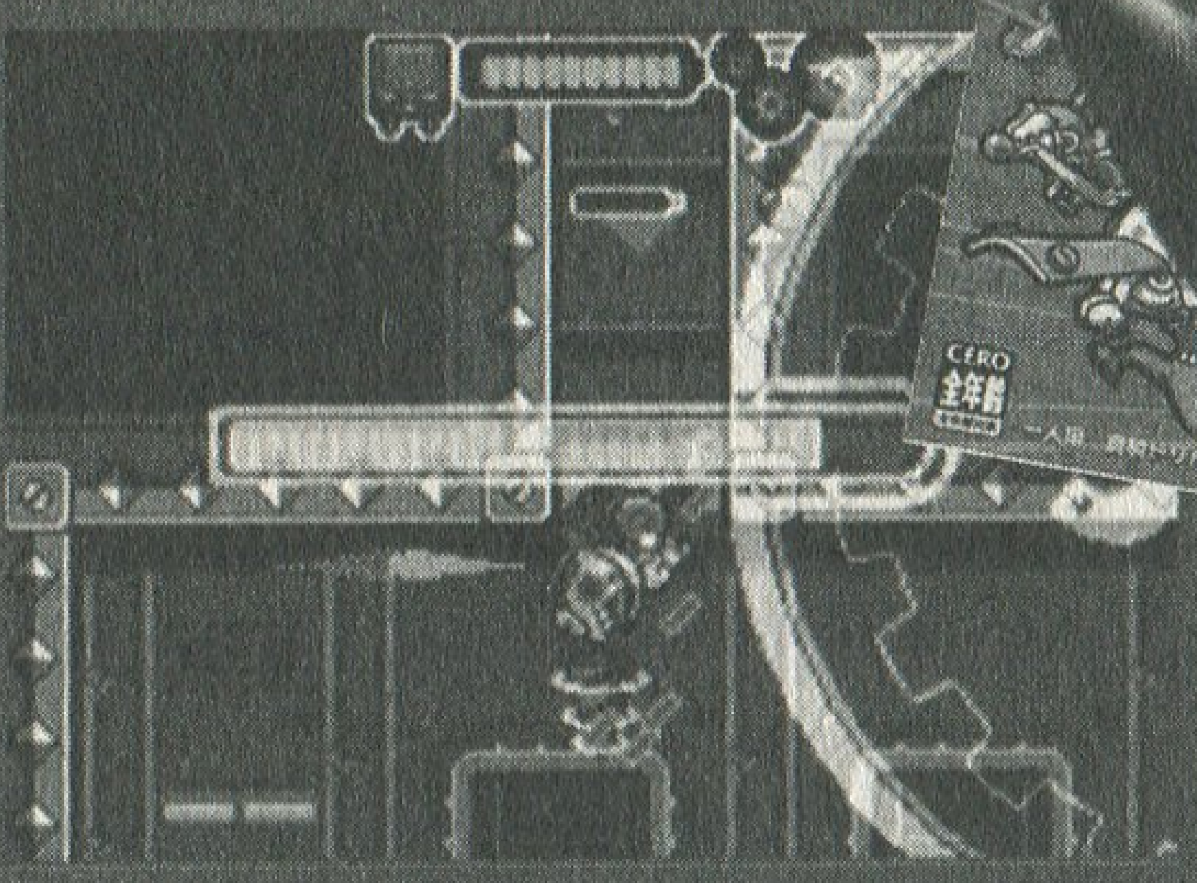
個人的に遊んでみたいのは、クリアタイムを気にせず、時間をかけてじわじわ攻略する持久戦ミッション。本家『ファミコンウォーズ』にあるような、ユニットの回復や補給、生産ができる施設を新要素としてプラスし、ぜひ作ってもらいたい。また、プレイヤーが戦わず、完全に指揮を執るだけの「戦略モード」があっても面白いと思う。

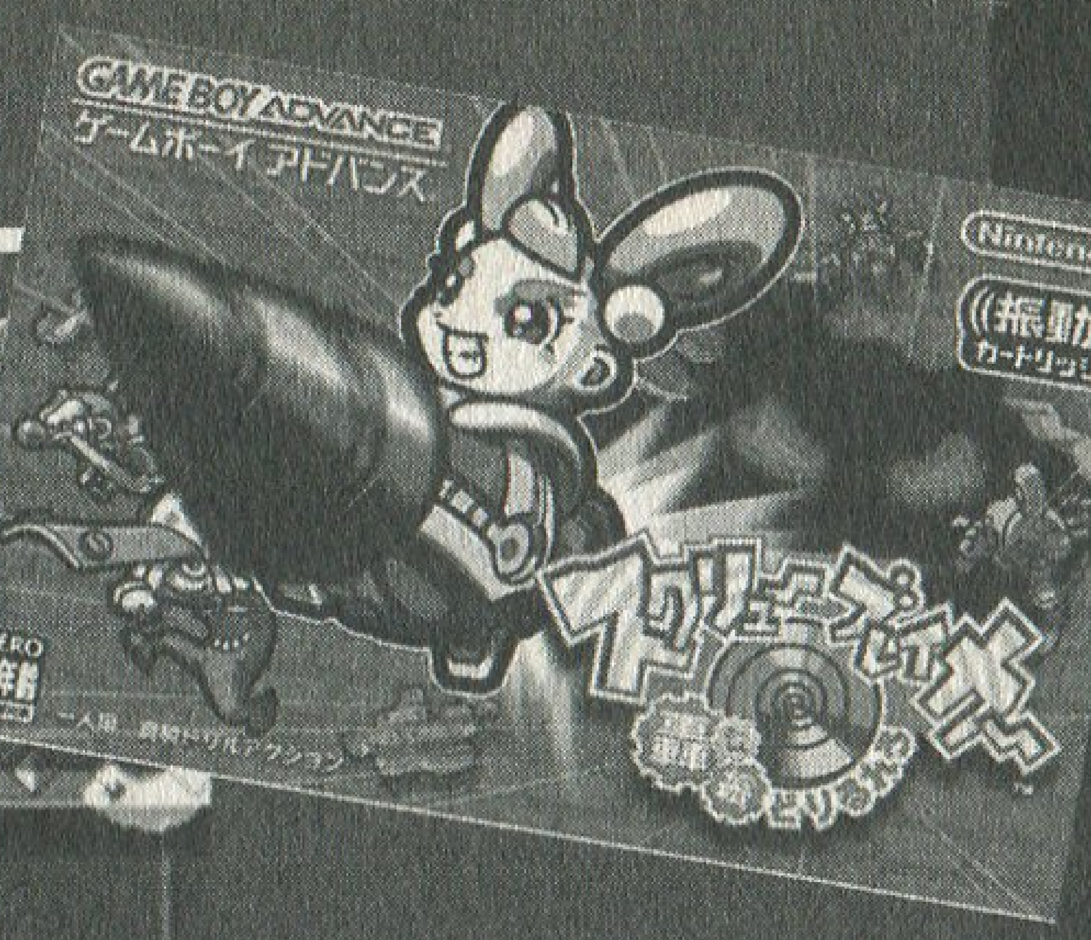
そうそうもう一点、このゲームに対戦モードがないのはもったいない。続編があるなら、ぜひ盛り込んでもらいたい。


操作できるのは、兵士ユニット６種類に、車両・飛行ユニット11種類。チュートリアルもしっかりしている

ゲームは「変革ある保守主義」を実現できるのか

スクリューブレイカー
轟振どりるれろ





text by
多根清史

プレイ時間
22時間

ジアクション メ任天堂機GBA ¥3,800円(5%税込)

さすがゲームフリークと思わせるだけの熟練の仕上がりと絶妙のバランス。しかしそこから逸脱するプレイは可能なのだろうか。

〝クリエイターらしさ〟と保守主義とのはざまで

あのゲームフリークが企画および開発を手がけ、任天堂から発売された2Dのアクションゲームが本作である。もしも仮に、フレッシュな驚きを隠せません、みたいなレビュー記事があったなら、そのライターはとんだ食わせ者か、バイクで事故って頭をぶつけて記憶喪失になったかのどちらかだ。

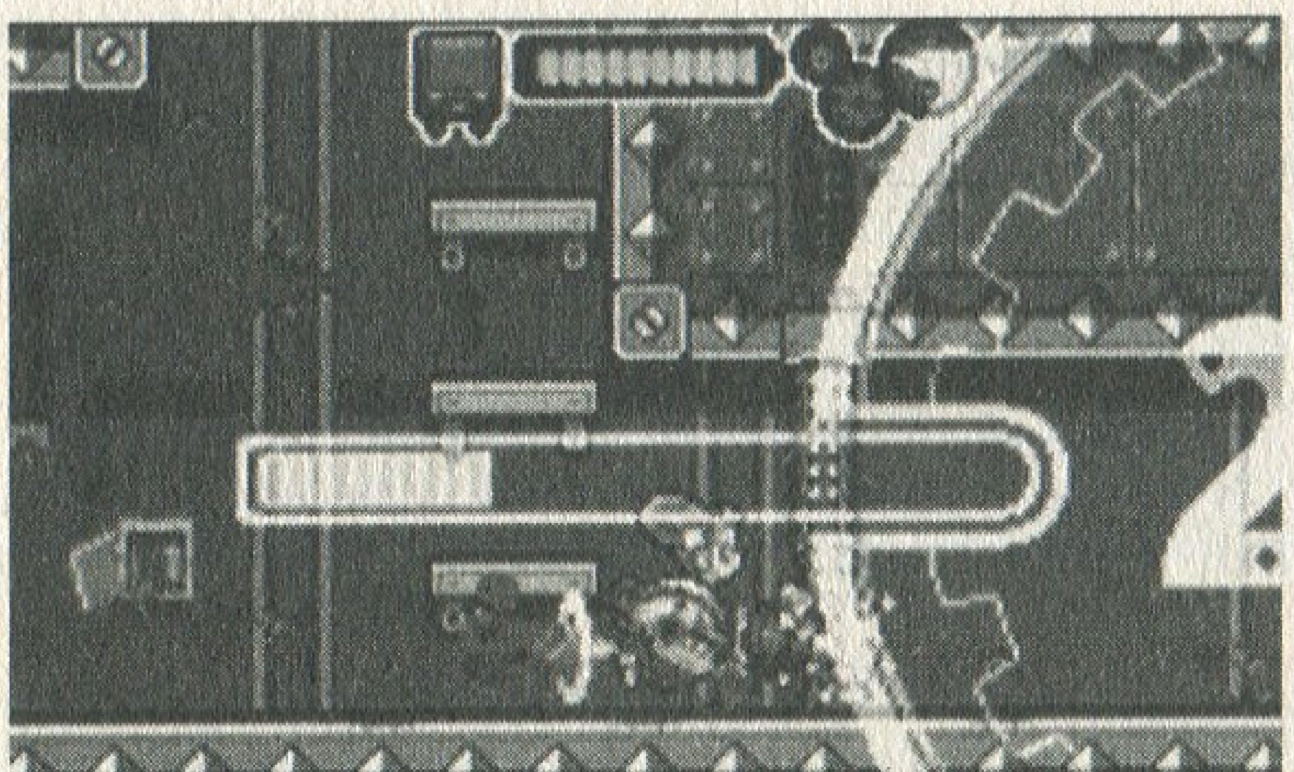
およそ、ゲームに人生の少なくない部分をささげてきた人なら、この「ポケモン」コンビが送り出した佳作・傑作たちと、いくつもの昼夜をともにしたことがない、なんてありえない。実際、筆者がプレイする前にこんなもんだろう、と思った予想と、本物のデキの良さや反響とのズレは、誤差の範囲内にとどまっていた。

そうした期待を裏切らなかったことを、「ゲームフリークらしさ」と手放しにほめてる場合なんだろうか？すでに活動を終えたメーカーなら、その個性は止まった時間の中で凍りつく。美しく結晶した姿は、永遠に色あせもしないかわりに、その先へと進化することもない。また、リメイクや自己模倣に明け暮れる会社も、また終わっている、と言える。

つまり、第一線にとどまり続けるメーカーの本性は、絶え間なく揺らいで、変化するものだ。ある定義を与えられて、それ以上の進歩を捨て去れば、生命力を失った残がいに成り果てる。いくら精巧なフィギュアでも生物との間に越えがたい壁があるように、〝静的〟の支配を拒む〝動的〟な存在なのだ。

こだわりを持っている開発会社ほど、そうした〝静的〟と〝動的〟の板ばさみとなりやすい。ゲームも十分に歴史を積み重ねて、「何を守り、何を変えるか」という問題と向き合わざるをえなくなってきた。ここに、「ゲームの保守主義」の概念が立ち現れる。

「保守主義」とは、一般に「古臭い伝統にしがみつく」といったマイナスにとらえられがちだ。しかし、改革といっても壊してはいけない価値もあ

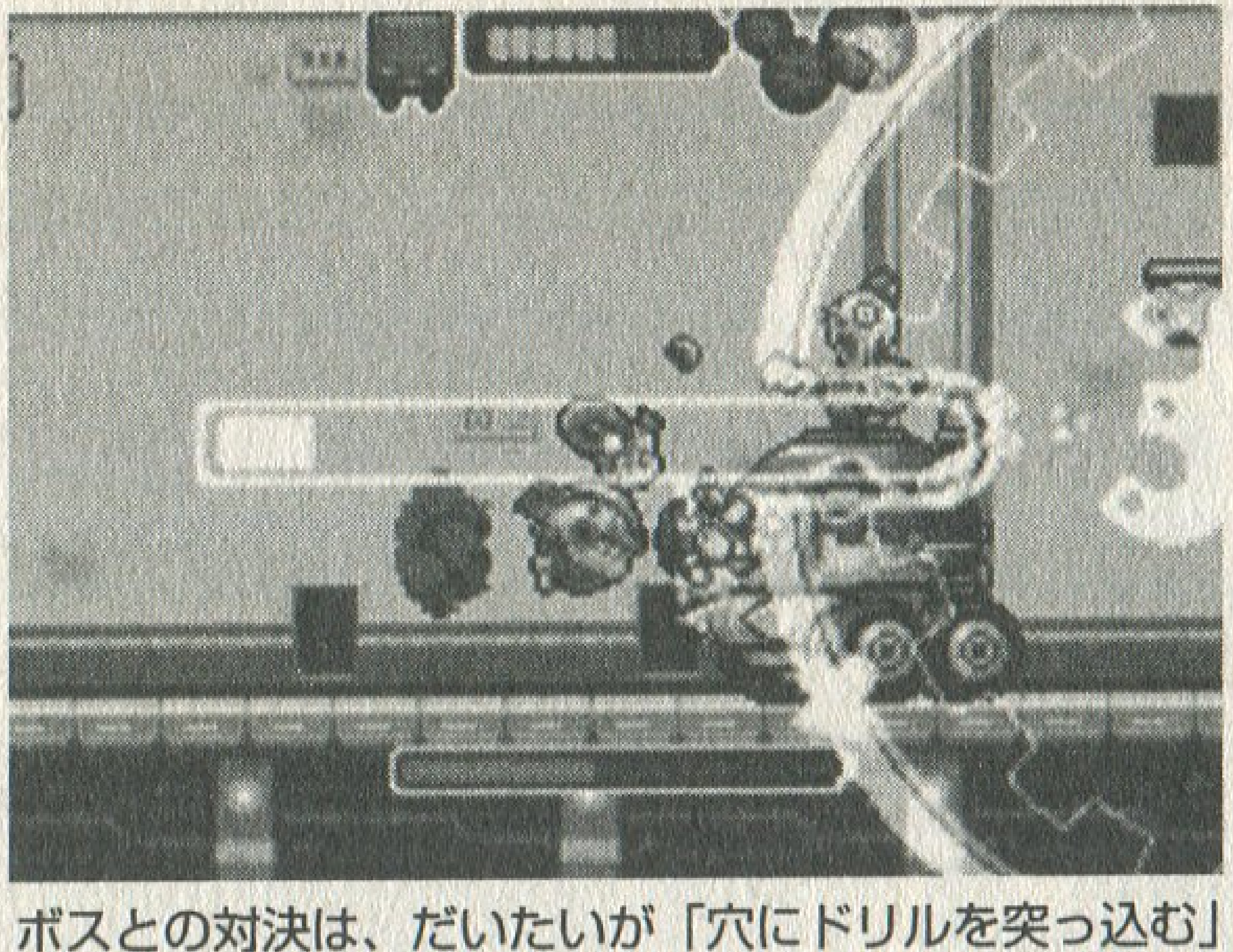


ドリルは、ギアを装着すると3段階にパワーアップ。2段階以上でなければ破壊できないシャッターも

り、現存する制度も、変化への適応なしに生き残れない。新と旧の両立こそ、真の保守主義である。

そして本作は、古き良き2Dゲームを愛する人たちを呼び戻すだけなのか、それとも若いファン達をなじみの薄い2Dアクションに引きこめるのか。「改革か、抵抗か」じゃなく「変革ある保守主義」の行方に興味が引かれるのだ。

アクションの新機軸とそれを活かす面構成



ボスとの対決は、だいたいが「穴にドリルを突っ込む」という意味深さ。テクニック次第で速攻で撃破できる

ゲームフリークの処女作である『クインティ』は、ナムコの『パックマン』（食べる）や『ディグダグ』（掘る）をならって、「めくる」という動詞をキーワードにしたという。そして、本作も「ドリルを回転させる」を主軸として、そこから豊かなアクションを引き出している。

ドリルの回転は、GBAのLとRボタンに対応している。Lが左回転、Rが右回転と感覚的にわかりやすい。じゃまなブロックを掘り進み、じかに敵にぶっ刺し、弾丸をはじき返し、あらゆる攻防をドリル1本でこなしてしまう。

そんな直線的なアクションも痛快だが、ドリルの「つきさし」と「ひきぬき」という両面性に着目し、空間移動に活かしている。ブロックに突き刺して逆回転すれば後ろに大きくジャンプし、ドリルをダクトに突っ込むと高速で移動する。まさに「ドリルイズム」が全編を貫き通しているのだ。

〝動詞スタイル〟の新たな形だが管理がいきすぎ

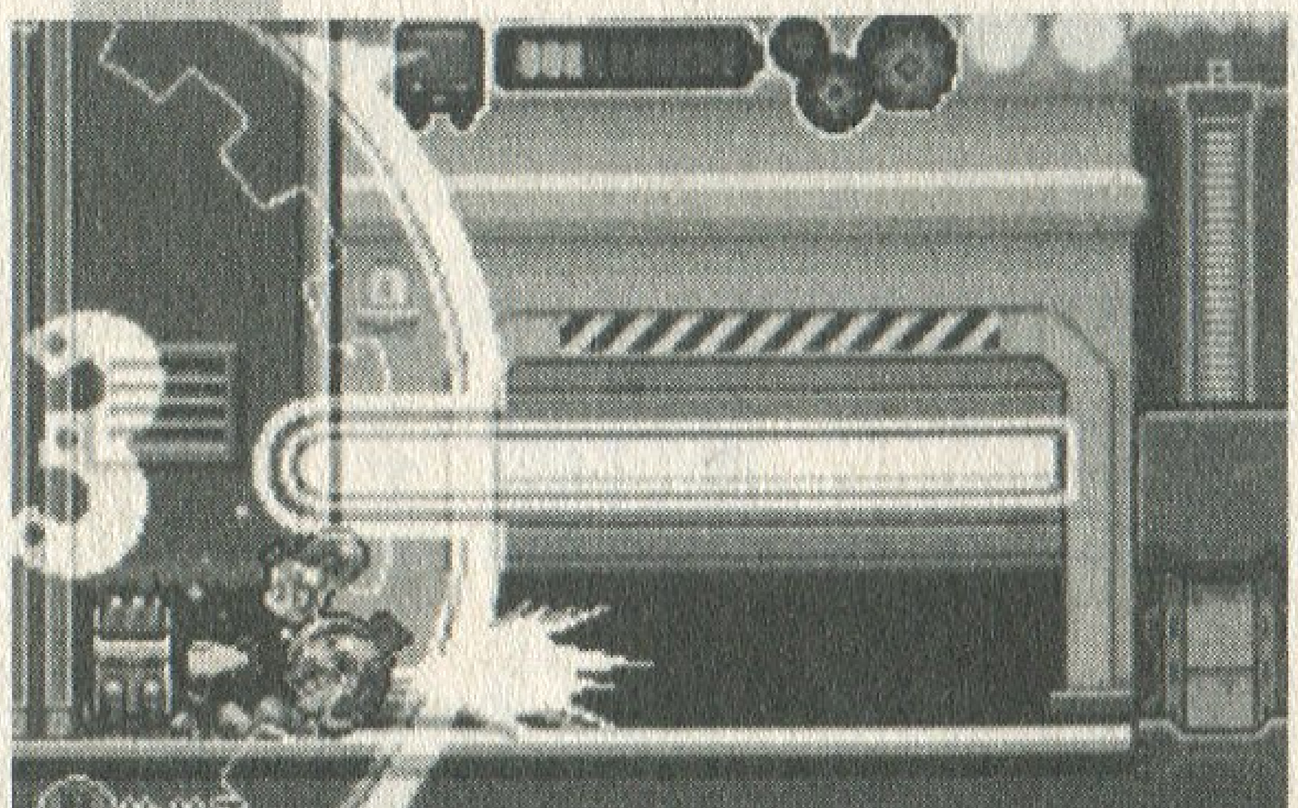
今日び「動詞」に限って言えば、3D方面は「殴る／撃つ／ジャンプ」といった程度で貧困を極めているし、ひさびさに「ドリる」（今でっち上げた造語だが）を付け加えたのは快挙と言っていい。

しかし、ハードの表現力が全般に低かった頃は「動詞」の発明＝ゲームの開発だったわけで、その集合にひとつを足しただけでは、依然「古き良き」から踏み出したことにはならない。

その歯がゆい均衡を21世紀の側へと打ち破っているのが、アクションの数々を小気味よくつなげるマップの素晴らしさだ。たとえば、バックジャンプした瞬間に振り向いてドリルをプラグに差して、すぐ反対側に回ってジャンプし、空中を渡り歩くといった具合。いくつかの動作を流れるようなシーケンスにまとめるのは、対戦格闘ゲームが生み出した快楽のひとつである「コンボ」に通じる。また、それは同時に、かつて才能に恵まれたハイスコアラーのみが見られた、達人の高みでもある。

だから、本作は古き良き動詞スタイルを踏襲しながら、特権的なスーパープレイを多くの人に開放した「変革ある保守主義」と言える。

ただ、作り手が想定した〝正解〟以外の攻略法がないに等しく、本編すべてが操作のチュートリアルのような狭苦しさを覚えてしまった。つまり、ゲームフリークが得意なジャンルのせいか、かえって管理がいきすぎている。それが「誤差の範囲」と言ったゆえんだ。



ダクトの色により、右回転と左回転を使い分ける必要がある。全般的に仕掛けを見破るパズルの性格が強い

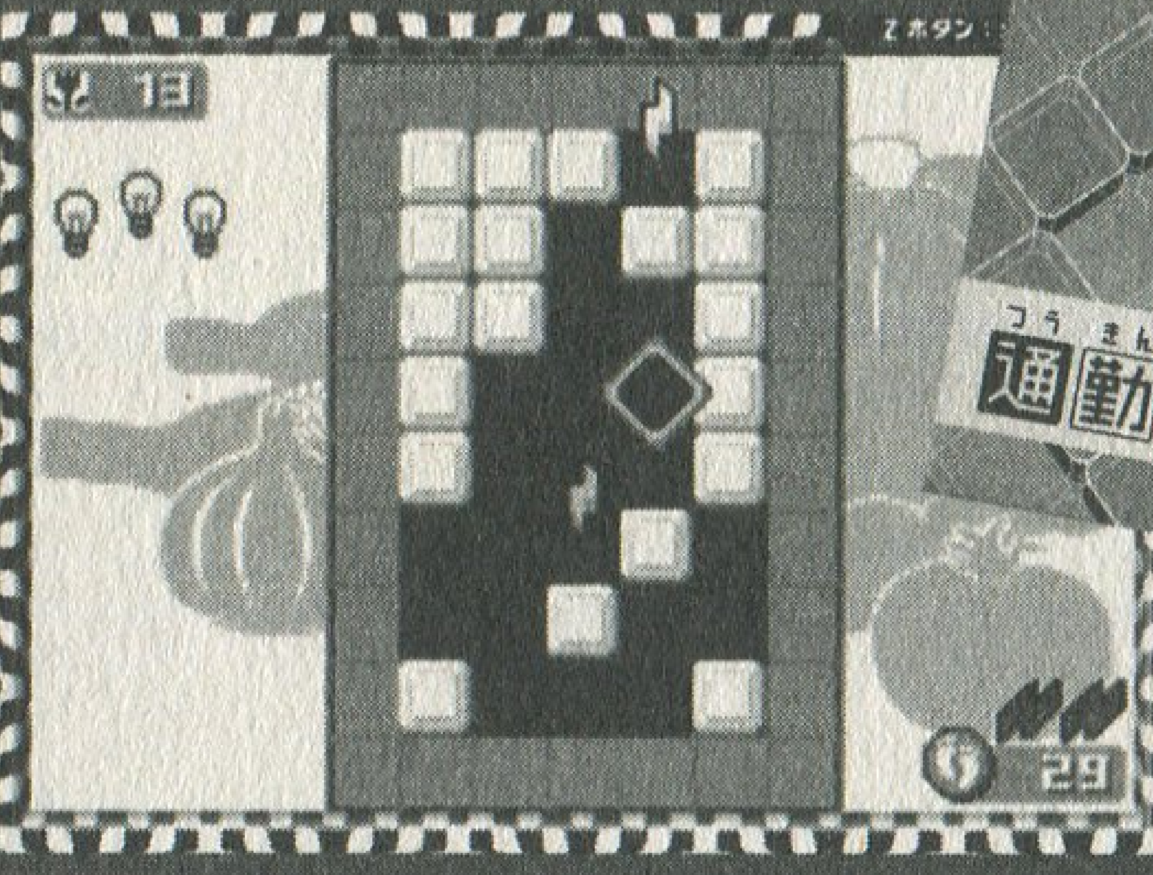
ちょっとした合間に楽しめる手軽で上質なパズルゲーム

通勤ヒトフデ

text by 池谷勇人

プレイ時間 **10時間**

ジ パズルゲーム
メ 任天堂機GBA
¥2,800円（5%税込）





アクション要素を省いた、『直感ヒトフデ』のGBA移植版。いつもゲームボーイミクロに挿して持ち歩きたい「軽さ」と「小ささ」が嬉しい。

1年365日、毎日遊べるGBA版『ヒトフデ』

今ではすっかり自転車通勤派の筆者だが、その前は都電と地下鉄を乗り継いで、片道50分の道のりを毎日せっせと通っていた。片道50分ということは、往復なら1時間40分。短めの映画なら丸々1本見れてしまう。サラリーマンにとって、「通勤時間をいかに過ごすか」は、結構バカにできない問題なのである。

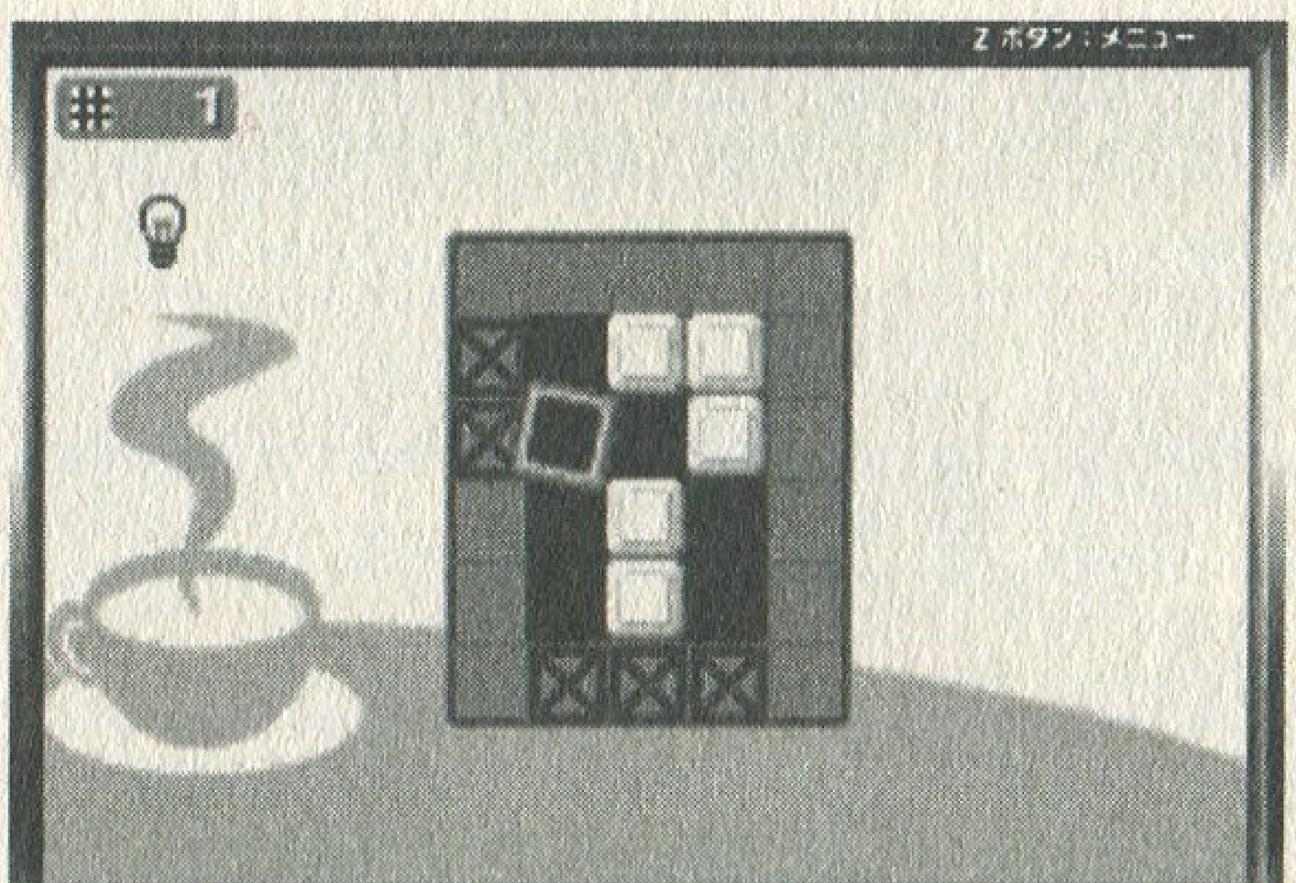
そこへ『通勤ヒトフデ』とは、ナイスなタイトルを付けたものだと思う。

「退屈な通勤時間を、ちょっとだけ楽しいものにしませんか？」

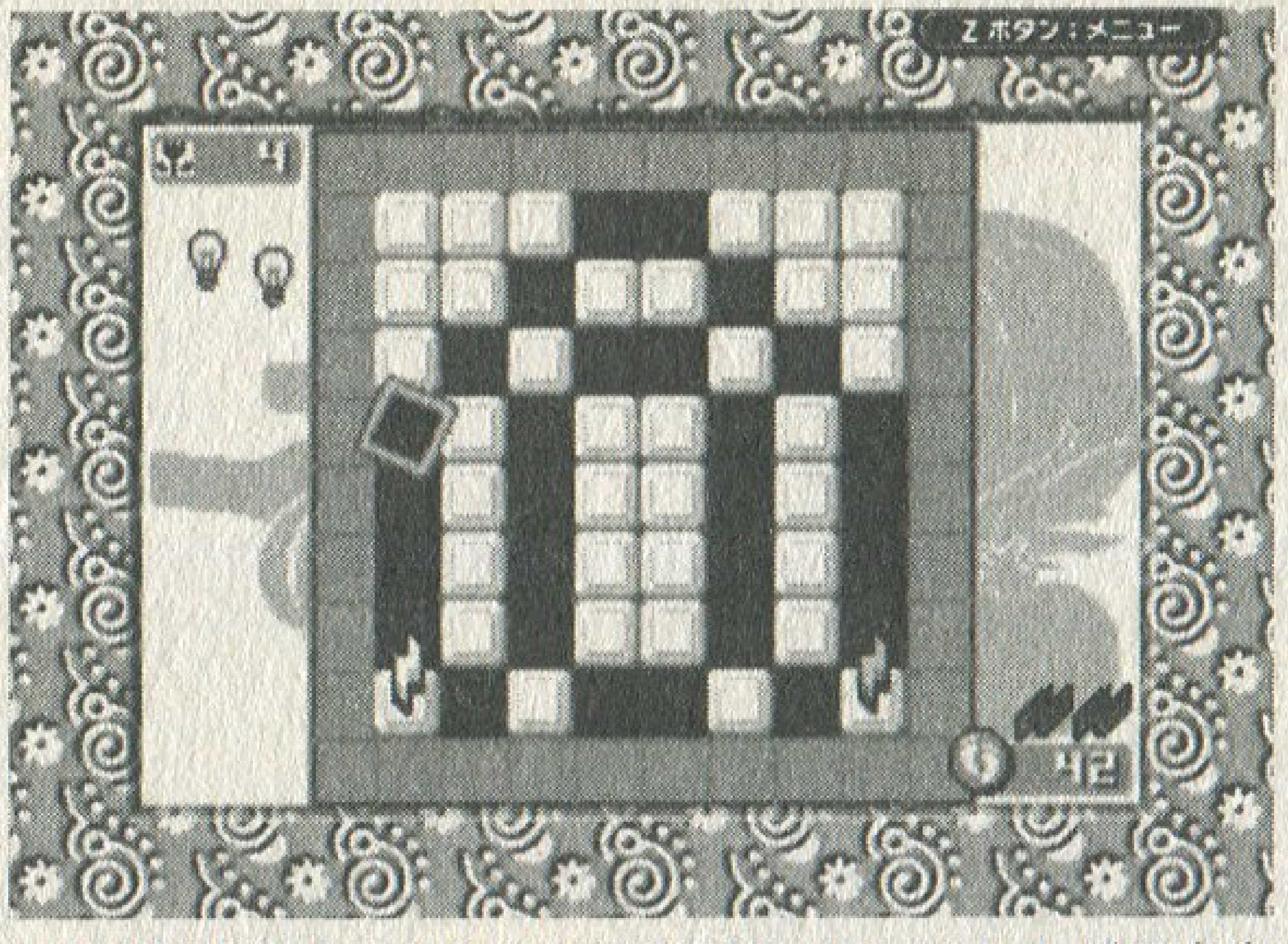
――そんなメッセージが聞こえてくるようなタイトル。本作はそんな通勤サラリーマンのスーツのポケットにすっぽり収まるような、軽くて、小さな作品だ。

と言っても、中身はDSで発売された『直感ヒトフデ』の移植版である。白黒で塗り分けられたパネル上を「一筆書き」でなぞると、なぞった所だけ「パタン」と白黒が反転。見事横一列が同じ色になれば「ショワーン」とパネルが消滅してステージクリアとなる。DS版では次々落ちてくるピースを急いで消していく「チャレンジ」と、じっくり考えて難問に取り組む「チェックメイト」の二つのモードが用意されていたが、GBA版では操作方法が変わったこともあり、主に「チェックメイト」にフォーカスした内容となっている。

残念ながら「チャレンジ」モードはなくなってしまったが、代わりに「チェックメイト」の問題数は100問→365問と大充実。ただパネルを消すだけでなく、決められた始点・終点・ステップ数でクリアする「完全クリア（問題番号の上に星がつく）」の要素も加わり、ますますやり込みがいが増した。特に「完全クリア」を満たすルートが閃いた瞬間のスッキリ感は、極上のパズルゲームだけが持つ醍醐味であり、また同時に



通過不能な「ハードルピース」など新ピースも登場。パネルの広さも8×8から最大14×14へと広がった



なにげに嬉しいデザイン変更機能。いいオトナが電車内で遊ぶなら、やっぱり「見られ方」にも気は遣いたい

DS版に欠けていたモノのひとつだろう。

DS版はパズルとして見るとテキトー感が強すぎたが、本作では「普通のクリア」と「完全クリア」の二つを用意したことで、敷居の低さとパズルとしての奥深さをうまく両立させている。DS版の「チェックメイト」は5日ほどで制覇してしまった筆者だが、今回は前菜からデザートまで「チェックメイト」のフルコースといった感じで、とことん満足行くまで「チェックメイト」漬けになれること請け合いである。

「持ち歩く」を本気で考えた貴重な携帯ゲーム

さて、実際にゲームボーイミクロ＋『通勤ヒトデ』の組み合わせで持ち歩いてみると、本作の「持ち歩きやすさ」にあらためて感心させられることになる。

電源を入れて、問題にとりかかるまでの待ち時間はわずか10秒。メニューの並びも、最もよく遊ぶ「毎日ヒトデ」が一番上に配置されているため、Aボタンをポチポチ押しているだけで勝手に最新の問題が始まってくれる。

プレイ中も難しい操作は必要ないし、制限時間が設けられているわけでもない。クリアした問題は自動的にセーブされるし、問題の途中でもガンガン電源を落としてしまっていい。「やりたい時に始めて、やめたい時に終わる」という、当たり前のことが当たり前にできる感動は、持ち歩いてみて初めてわかるモノだ（スリープモードがあれば言うことナシだったが）。

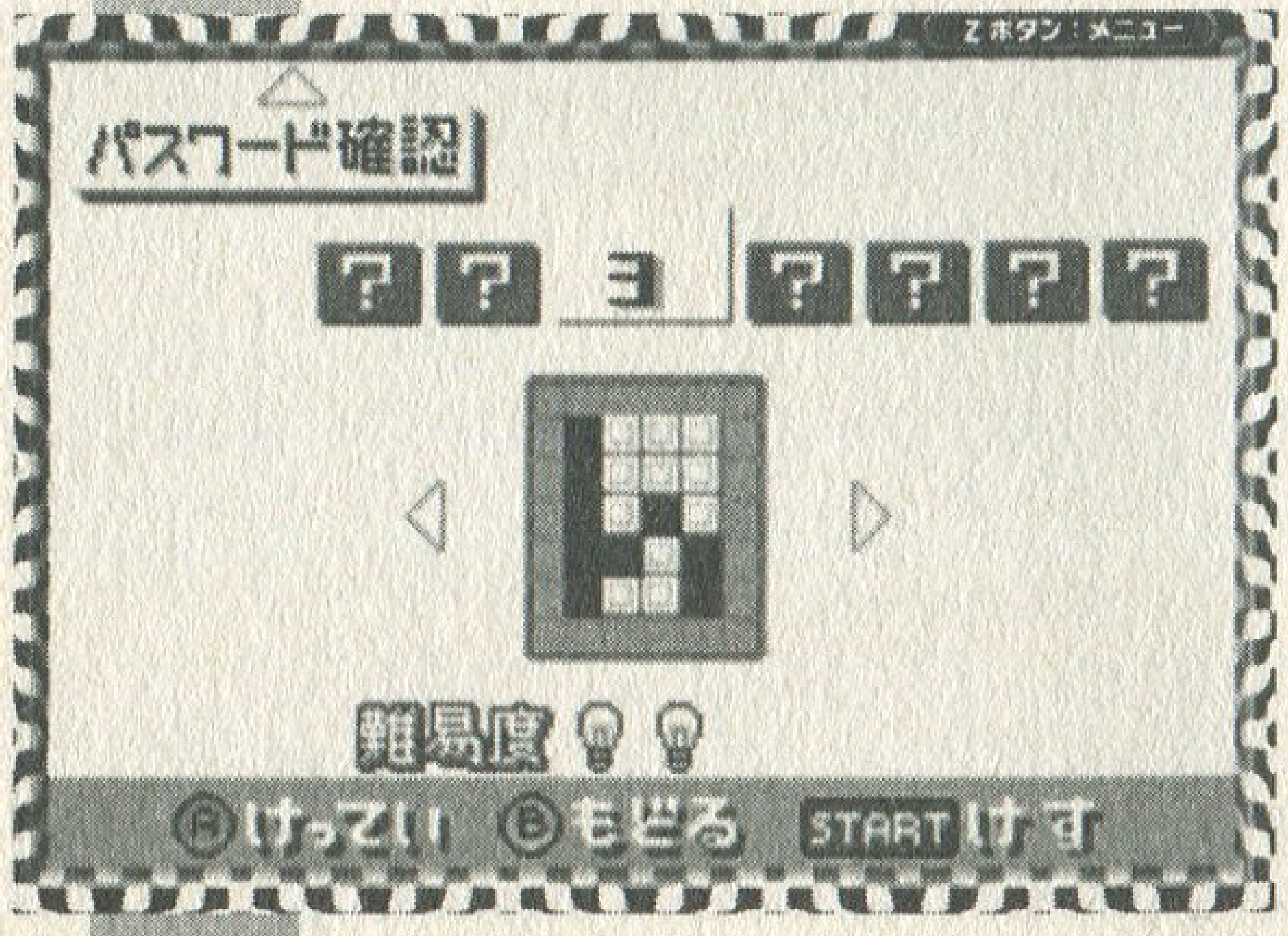
もちろんDSやGBASPでも遊べるが、より快適かつスマートな携帯ライフを求めるなら、本作はやはりゲームボーイミクロで遊びたい。ミクロならLボタンとセレクトボタンを使った片手プレイも簡単。何より、ポケットにこっそり忍ばせておける大きさなので、わざわざカバンから取り出す手間もない。また、電車内という「人に見られる」シチュエーションで遊ぶことを考えると、見た目や小ささにはやはりこだわっておきたいところである。

地味ながらも感心したのは、オプションでピースやカーソルのデザインを選択できる点。手持ちの本体カラーやその日のファッションに合わせ、画面内のデザインも自由に変えられるというわけだ。

ポケットに収まる気軽さ ミクロと一緒に持ち歩きたい作品

世に携帯ゲームは数あれど、「持ち歩く」ことをここまで本気で考えた作品はごくひと握りだろう。

派手な演出も、プレイヤーを引きつけるようなストーリーもなし。しかし、ゲームユーザーの平均年齢が上がり「重厚長大」なゲームがどんどん重荷になってきている今、携帯ゲームに求められているのは本作のように軽くて、小さな作品なのではないか。ついでに税込2800円という「価格の軽さ」にも拍手を送りたい。



エディットモードで作ったステージはパスワードで交換可能。公式サイトにもパスワードは公開されている

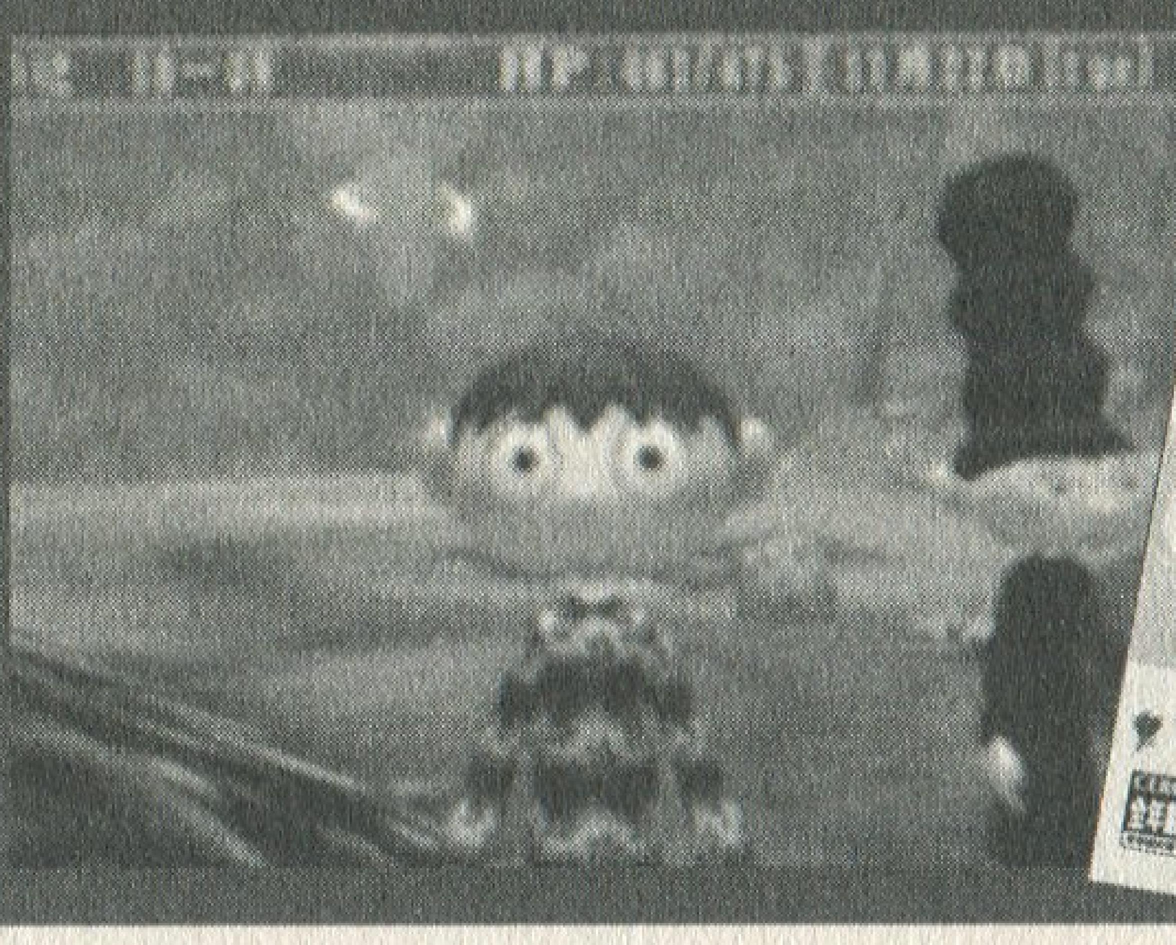
星座占い、干支占い、血液型占い 占いによってつながる2つの世界

福福の島

text by
卯月鮎

プレイ時間
30時間

ジ日替わり福まねきゲーム メSCE 機PSP ¥5,040円（5％税込）





『がんばれ森川君2号』の森川幸人氏がデザインした〝日替わり福まねきゲーム〟。PSPの中ではライト向けだが……。

PSPでは珍しいライト向けの路線

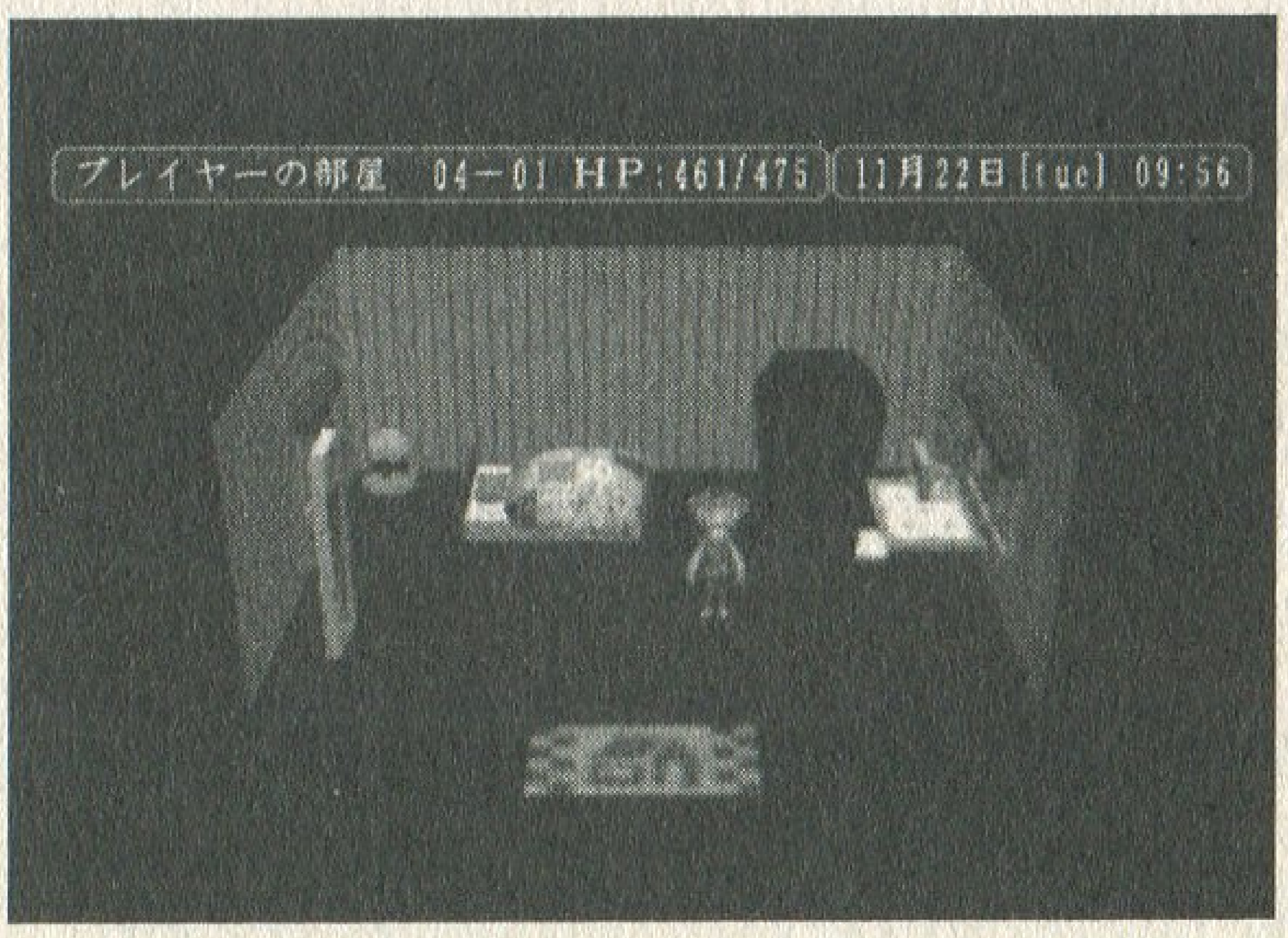
1年前、ほぼ同時に発売されたDSとPSP。当初はどちらを買うかゲームファンを悩ませたが、最近では両者の違いははっきりとしてきた。DSの現在の看板は〝Touch Generations〟。タッチ操作を武器に、初心者にも気安く触ってもらえるソフト群を売りにしている。一方、PSPはPCと親和性を持ち、ダウンロードした動画や音楽、データを楽しむという、本格派路線を確立しつつある。

そのPSPにおいて、らしからぬソフトがこの『福福の島』。梨花をCMに起用し、女性誌にも広告を出して、OLをターゲットにしたプロモーションを展開した。本作のジャンルは、占いや心理テスト、うんちく集などをひとまとめにしたバラエティソフト。携帯機の利点を生かして、毎日継続的に少しずつ遊んでもらおうという意図が見える。だが、前述した通り、発売から1年がたち、携帯機の〝軽い〟イメージはPSPから薄れてしまった。本作がどこか場違いに映るのはそのためだろう。これがきっかけでPSPが女性層に広まり、ズレが埋まれば問題はないのだが。

占いを世界で肉付けしたユニークなソフト

まずは呼び名と生年月日、性別、血液型を入力してスタート。プレイヤーは拠点となる家を与えられ、そこから行けるエリアを広げ、多くの風変わりな人々と出会う。HPやレベルアップの概念もあるが、ゲームシステムの基本はお使い型のAVG。住人が出すお題をクリアしたり、地面を探したりして「賢者の像」を入手し、決まった台座に置くと壁で区切られた隣のエリアにつながるドアが出現する。とりあえずすべてのエリアを開くことが当面の目的だ。

エリアを広げるモチベーションとなるのが、占い好きな住人たち。



ここが自宅。自宅では着替えや家具の模様替え以外にHP接続も可能。パズルの新たな問題が配信される

星座占い、干支占い、血液型占い、あだな占いと、占いの種類は豊富。話しかけると、それぞれが得意な方法でその日の運勢を占ってくれる。ほかには、2種類の心理テスト、クロスワードパズル、ジグソーパズル、資格試験、中には英語や科学のうんちくを披露する住人もいる。また、ためたお金で洋服や家具を買う要素も。その日のラッキーカラーでそろえれば運気が上がり、行動によい結果が生じることもある。実用的な占いソフトではなく、シュールなキャラクターを散りばめ、ひとつの世界を作り上げている点が特徴的だ。



性格がわかる深層心理テストを受け持つチワワさん。何度もテストを受けると、分析率が上がる

こうした敷居の低さ、気軽さが押し出されたゲームデザインにもかかわらず、納得行かないのは読み込みがエリアの切り替えごとに挟まること。「今日は星占いをしたい」と思っても、担当の住人がいるエリアまで、何度ものロードを経なければならない（全エリアを開くとワープポイントが出現し、多少は楽になるが）。これでは出勤前のちょっとした時間に遊ぶのは厳しい。どの占いも簡単にメールでもらえるなどの工夫があってもよかった。そう考えると、やはりPSPよりも携帯電話に向いている素材である気がする。

携帯機ならではの軽やかさが頻発するロードで損なわれている

ゲーム世界の占いが現実世界に働きかける

本作を手がけたのは、制作会社ムームーの森川幸人氏。『がんばれ森川君2号』や『アストロノーカ』『くまうた』で有名なクリエイターだ。彼が主にテーマにしてきたのは、モニタの中の世界とこちら側の世界の交流。本作は、NPCが行う占いが、現実世界の私たちの心や行動に働きかけるという意味で、これまでのテーマと一致している。人間は不思議なもので、「金運がいい」と言われれば「宝くじでも買ってみようか」と思うし、「仕事運がいい」となれば、やる気も出て、本当に効率が上がることもある。架空世界、福福の島が発する占いが、ささやかだがプレイヤーの人生に影響する。これは、私たちがゲーム世界のロボットの行動を左右する『森川君2号』と、いわば逆パターンだ。本作には『どうぶつの森』との共通点も見受けられるが、現実世界と切り離されたメルヘンの箱庭である『どうぶつの森』と、資格試験やうんちくといった実社会とのつながりを濃厚に保つ本作では、そもそもベクトルに違いがあると言っていいだろう。

切り口としては面白い。しかし、やはりロードの心理的な重さがゲーム全体の評価を落としている。PSではAIを使ってロボットを育成するゲームを作り、PS2では音声合成システムでクマに演歌を歌わせる。技術をうまくエンターテイメントへ昇華してきた森川氏とムームーだからこそ、今回はロードに足を引っ張られてしまったのが本当にもったいない。



これは念じた事柄に関して占ってもらえる、幽霊のジルのタロット占い。結果は文字ベースで細かく表示

研修医 天堂独太2～命の天秤～

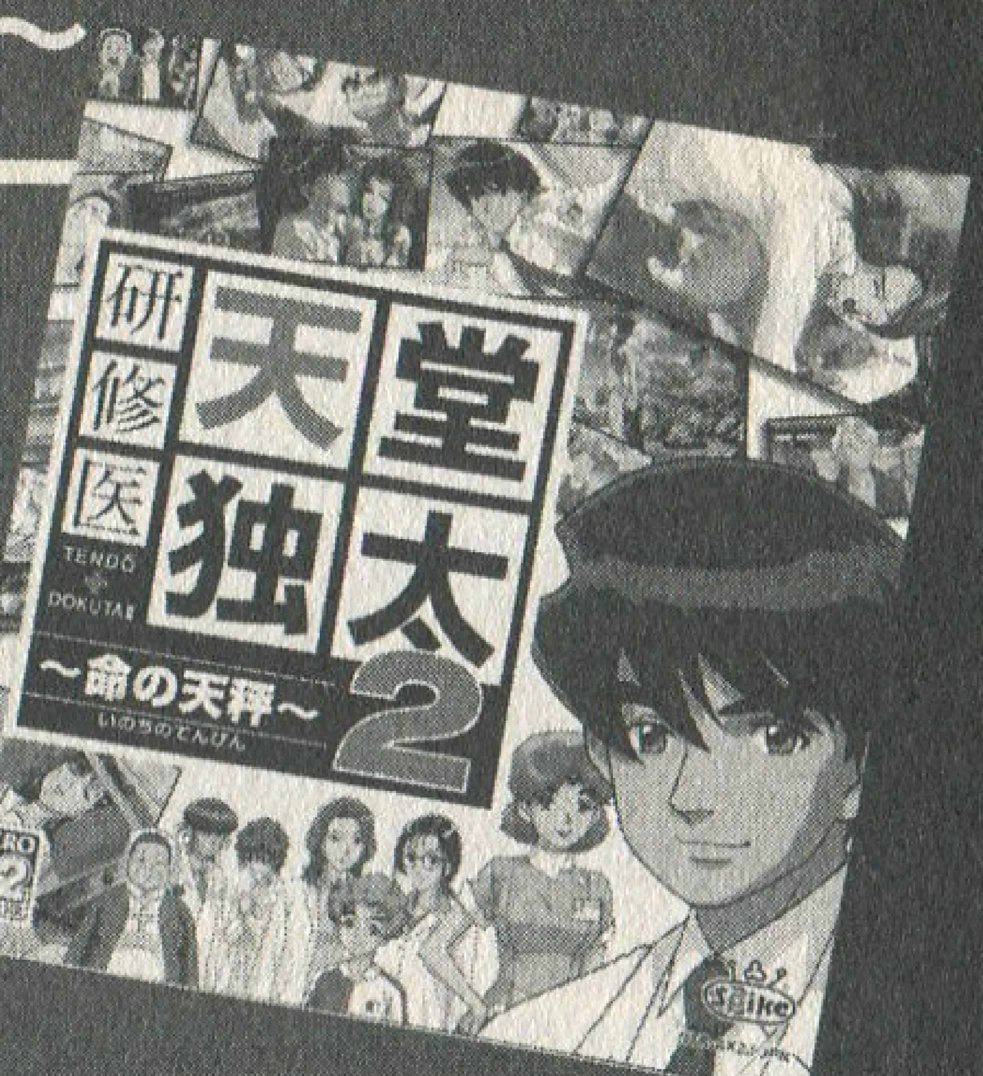
操作性を飛躍的に向上させて あの研修医が帰ってきた

text by
戸塚伎一

プレイ時間
27時間

ジ病院アドベンチャー メスパイク 機DS ¥5,040円（5%税込）





<< 前作の反省点を大いに踏まえ、システムの完成度とそれに見合う落ち着いたストーリーの逸品に仕上がった。

タッチペン→メスから始まった？ 医療AVG

医療現場とそこで行われる行為を題材にしたゲームは意外に多い。もっとも分野が18禁のPCゲームに集中しているわけで、コンシューマに限っていえば、決して安定したポジションを得ているジャンルとはいえない。人の生き死にをやすやすとゲーム化するなんておそれ多い……というよりは、単に、わかりやすいそう快感につながりにくい題材だからなのだろう（そのあたりの基準、不謹慎であればあるほど痛快になる18禁ゲームとは相容れないところが面白い）。

DS本体発売後、間もなく発売された『研修医 天堂独太』は、医療行為全般をタッチペンで行うというギミックの目新しさをウリにした〝意欲作〟だった。出発点となる発想自体は限りなく一発ネタ臭が漂うものの、物珍しい操作をじっくり体験できるタイトルとのイメージが先行した結果、そこそこの売り上げを記録したという。

しかし、実際のゲーム内容は、多くのプレーヤーの安易な期待をかなえる形にはまとまっていなかった。肝心の医療シーンは、注釈なしの専門用語が乱れ飛ぶ作業指示へのとまどいと、意味は理解できてもそれをどう画面上で実演すればいいかの情報量不足に占められ、難解さと唐突さの中から唯一の答えを探し出すのが好物のゲーマー以外には苦行でしかなかった。その合い間をつなぐAVGパートに関しての詳細は後述するが、本来起爆剤として導入した要素の不発ぶりを補うほどのインパクトに欠け、ただただ、続編が出ても何らおかしくない各登場人物の異様な立ちっぷりと、ストーリーの決着のつき方だけは印象的だった。

そんな経緯があって今秋リリースされたのが『研修医 天堂独太2 命の天秤』というわけだ。



まず問診・触診などをへて病状を確認する、という一連の流れは健在。手順を踏んでこそリアリティは増す

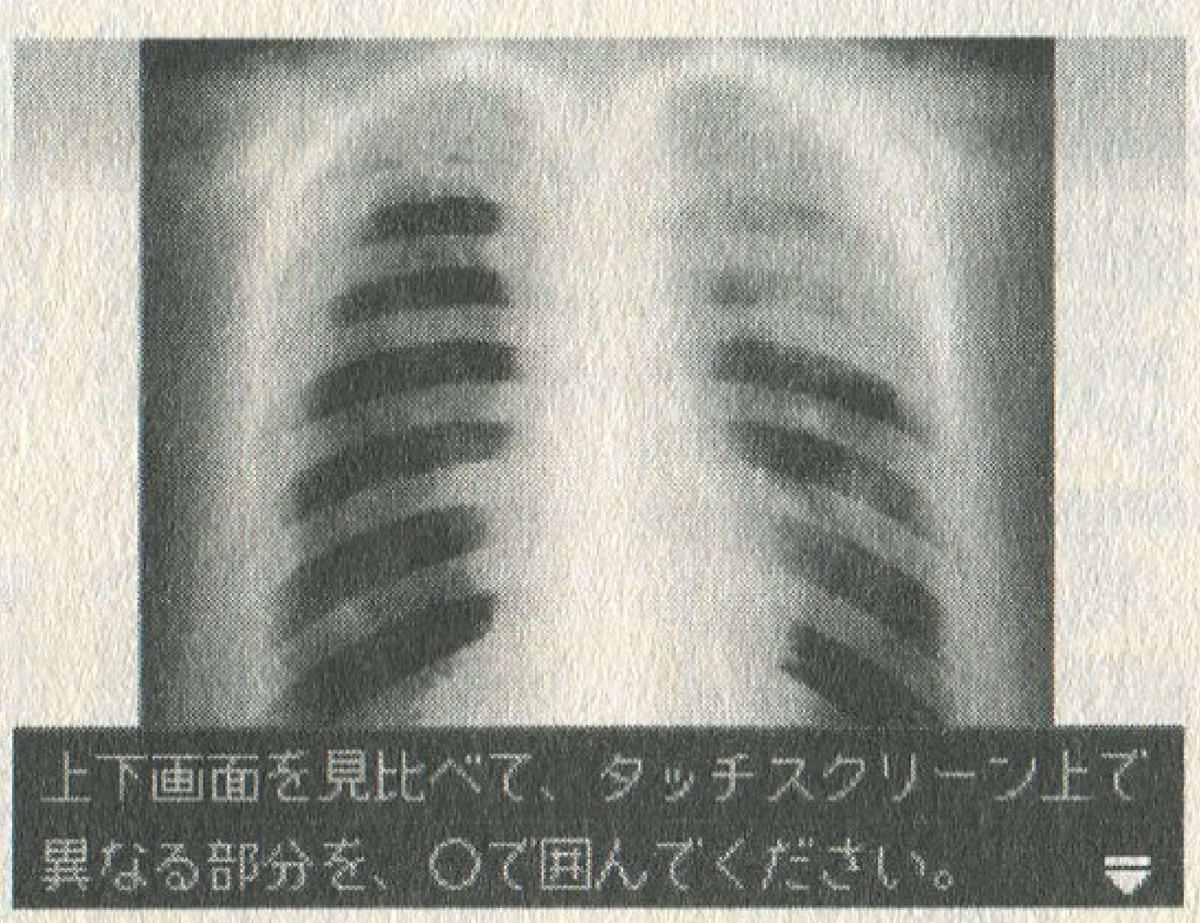


きょうびのゲームではお目にかかることも珍しいコテコテのチンピラなど、どこか懐かしい雰囲気も

成長した研修医のメス裁きを“体験”するべし

最初の1年からシビアな生死の現場に立ち会ってきたことで、それなりに自覚・風格が出てきた研修医・天堂独太。その2年目も、後輩の研修医の女の子に振り回されたり、院長から現場を離れて新プロジェクトに参加するよう持ち掛けられたりしながらも、己のメスで患者の命を救う外科医としての道を進むわけだが、手術の腕前は前作に比べて格段に上がっている。

具体的には、手術シーンが、いきなりゲームを始めた人にもわかりやすく、かつテクニカルになったのだ。たとえば、どこにメスを入れればいいのか？　の判断にしても、前作だったら問診なり触診なりで、“このへん”ということになったら、本当に“そのへん”を切ってみて、合っている場所のパーセンテージ表示を頼りにトライ&エラーを積み重ねていかなければならなかった。その点本作では、“集中”なる新コマンドを実行すると、残り時間が減る速度が早まるかわりに、メスを入れるラインがぼんやり浮かび上がるようになっているのだ。この機能のありがたみは、前作で辛酸を舐めたプレーヤーほど身に染み、またこれによって前作のつたないシステムに「1年目の研修医だったから」というエクスキューズが、心の中で成立するのだ。医療行為全般以外のタッチペン操作も、前作では「とりあえず対応」程度でしかなかったものが、本作ではタッチペンで操作する気持ちよさを重視したものになっていることだし。



タッチパネルの活用方法も、前作と比較するとはるかにパワーアップ。途方にくれることは少ないだろう

“生き死に”の重みが確かにあるストーリー

AVGパートで展開するストーリーはどうなっているか……というと、こちらは良くも悪くも前作のテイストをそのまま継承している。リアリティー重視でシリアスになり過ぎず、かといって美少女キャラとのコミュニケーションが中心のライトなノリでもなく、今ひとつ垢抜けないコメディータッチでだらだらと進行していく。

それがダメ、というわけではなく、結構年を食った筆者としては、十ン年前のCDロム媒体の頃のコンシューマゲームの空気を思い出し、優しい気持ちになれる。一気に傾きそうでいて、すんでのところで踏みとどまる恋愛・お色気要素も、失いかけていた大事なものがそこにある、という感じする（笑）。

そして何より、患者の生死とそれにまつわるエピソードが、カルテ（章）単位で清算して進行しているのが、本シリーズの醍醐味。昨今のゲームやアニメで、10代の若い男女がロボットを操縦したり剣を振り回したりしながら叫ぶのとはひと味違う「生きる」「死ぬ」の意味が、プレーヤーが行使する医療行為に込められているのだ。その言葉の違いがそのまま、以降のストーリーの分岐に関わっているあたり、何とも憎らしいではないか。

前作に失望した人こそぜひともプレイするべき

恋愛模様は人それぞれ あの名作が、愛のカタチを変えて帰ってきた！

赤ちゃんはどこからくるの？

text by 山原くいな

プレイ時間 **20時間**

ジ タッチアクション メ セガ 機 DS ¥5,040円（5%税込）





赤ちゃんはどこから来るの？「クンズホグレツ」や「コヅクリ」といった謎めいた新要素が物語る、本作に込められた想いとは…。

まさか「続編」を作るとは

「ニンテンドーDSというハードで遊ぶ」というコンセプトのもとに設計され、その独特のビジュアルやノリが大好評を博した作品、『きみのためなら死ねる』。本作『赤ちゃんはどこからくるの？』は、言うまでもなくその正統続編ということになるわけだが、初めて本作の発売の噂を聞いたときの私の反応は、「まさか続編を作るとは……」というものであった。

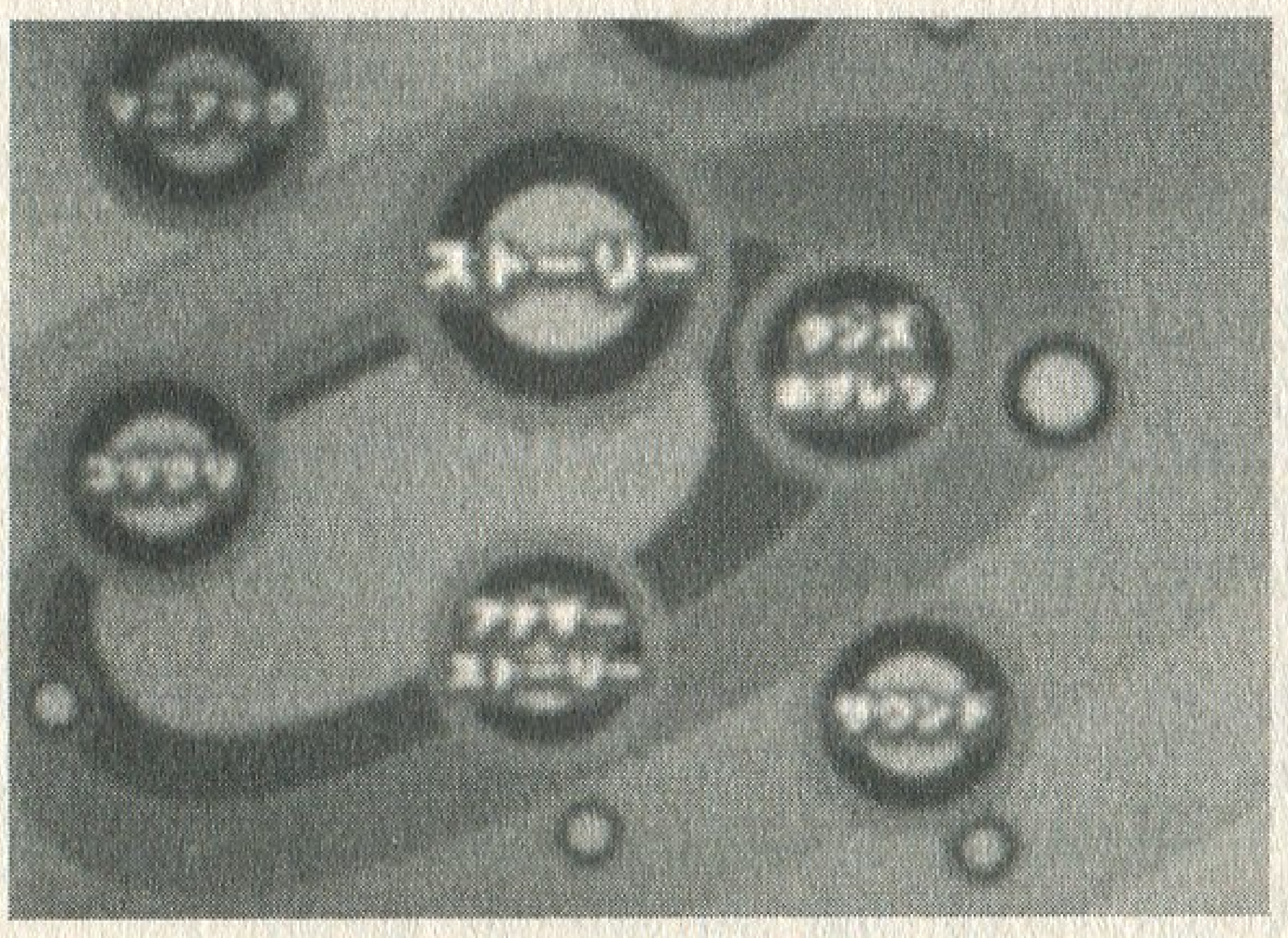
そこには「なぜ、今さら？」「作を連ねるべき作品なのか？」というような意味合いが含まれていた。

なぜ、本作の登場を「今さら」など表現したのか――それはほかでもなく、ニンテンドーDSというハードそのものが、すでに珍しいものでも何でもなくなっているからだ。確かにニンテンドーDSの誕生期には、『さわるメイドインワリオ』や『きみのためなら死ねる』のような「ニンテンドーDSの機能を堪能する」ソフトの存在も、必要不可欠であっただろう。しかし時は流れ、ニンテンドーDSのソフトは、それだけでは注目を集めることができなくなっている。それ故に、各社はこぞって新たなDSの「遊び方」を研究しているというのに――なぜこの段階において、原点回帰とも言うべき作品を、セガは登場させたのか。しかも、前作はファーストインパクトで勝負できたかもしれないが、それも二度目となると……。

だが、結論から言おう。すべては杞憂にすぎなかった。ニンテンドーDSというハードを操る面白さは、もはや普遍的なものであるとさえ実感させられた。そしてその完成度は、『きみのためなら死ねる』シリーズが「作を連ねるべき作品」であることを、十分に見せつけたのだ。

愛の形はいろいろだから

本作をマイナーチェンジか、それともパワーアップかで判断するならば、間違いなく後者であろう。



バラエティに富んだモードが用意されたメニュー画面。「クンズホグレツ」など妙なものも目立つが……

タイトルロゴのバックに描かれた「二人」のヒロイン。そしてヒロインとの交際の座を狙う11人のライバルたち（完全に脇役扱いではあるが）。主人公、ヒロイン、悪役の三者だけで展開された『きみのためなら死ねる』とは、恋愛模様の規模は比べものにならないほど大きなものになっている。いちおう、ヒロインのひとりである「幼なじみ」が悪役的な役割を担ってはいるのだが、主人公への一途な想い故か、単なる悪役として終わらせるのはもったいないほどの魅力を秘めている。

作品全体のノリは、前作をそのまま継承していると言ってよいだろう。タッチ、スライド、マイクなどの操作で次々と現れるミニゲームをこなしていくことで、ストーリーは進行していく。ミニゲームの種類は、ボス戦の役割を兼ねた手強いものから彼女との愛をはぐくむことを目的とした「ご褒美」的なゲームまで、さまざまだ。

前作からの変更点――と言うよりパワーアップが見られるポイントは、ニンテンドーDSの向きを「持ち替えて」操作するミニゲームの存在であろう。あるときは本体を横にし、またあるときは逆さまにする。革新的と呼べるほどの使い方をされていないのが少々残念でもあるが、スパイスとしてのひと工夫という意味では、素直に評価したい。



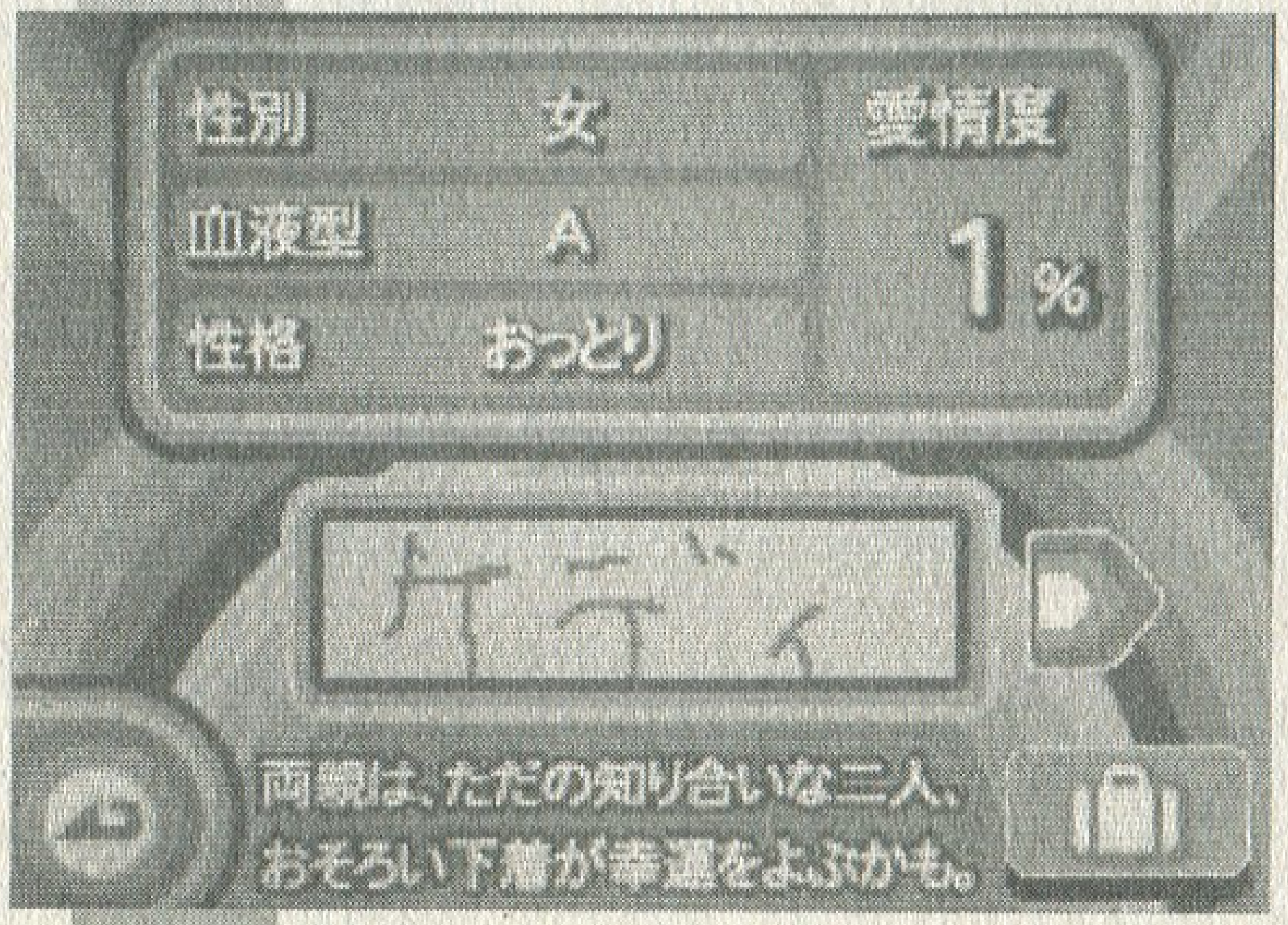
本編ゲームのひとつ「オオアバレウシ」。前作を想起させるようなゲームもいくつか見受けられる

恋愛コミュニケーションツールとして使う人はいるのだろうか？

恋愛コミュニケーションツールになり得るか？

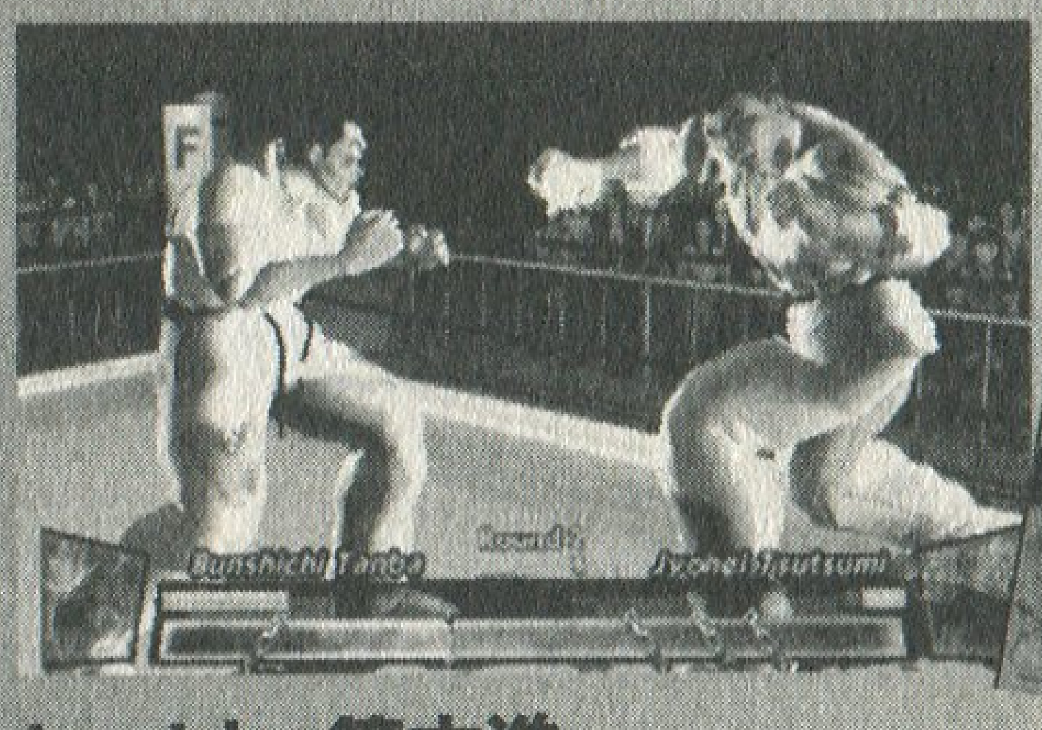
彼女の髪型や衣装をコーディネートできる「マニアック」や、クリアしたゲームに再挑戦できる「メモリーズ」など、本作の基本的なゲームモードは『きみのためなら死ねる』を踏襲している。

しかし、本作には新要素として「ツウシン」「クンズホグレツ」「コヅクリ」という3つのモードが搭載されていることに注目したい。驚くべきことに、これらはすべて複数人プレイ推奨のモードなのだ。「ツウシン」はDSダウンロードプレイによる2～4人用の対戦ゲーム集でしかないが、特筆すべきは残されたふたつのモードである。1台のニンテンドーDS本体の各ボタンをツイスターゲームのシートに見立てて指示どおりにお互いの指を重ねていく「クンズホグレツ」。そして、やはり1台のニンテンドーDS本体を2人で支え合いながら、息の合った操作によって画面に映るケーキをカットしていく「コヅクリ」。これらの機能は、どう考えても恋愛コミュニケーションツールとしての意味合いを兼ねている。特に「コヅクリ」に至っては、お互いの誕生日や血液型を入力させられ、ゲーム終了後には「お互いの下着の色をそろえるといいかも」などというコメントを交えての本格的な相性診断まで下されるのだから、一人二役や、同性同士でのプレイほどむなしいものもない。ここはぜひ、気になるあの人と――と言いたくなるが、はたしてどれほどのユーザーが「ネタ」ではなく「恋愛コミュニケーションツール」として活用するのか、気になるところである。



「コヅクリ」の判定シーン。やはり異性同士でないと気まずくなるような結果が多い

餓狼伝Breakblow





text by前本進一

ジ格闘 メESP 機PS2 ¥7,140円（5%税込）

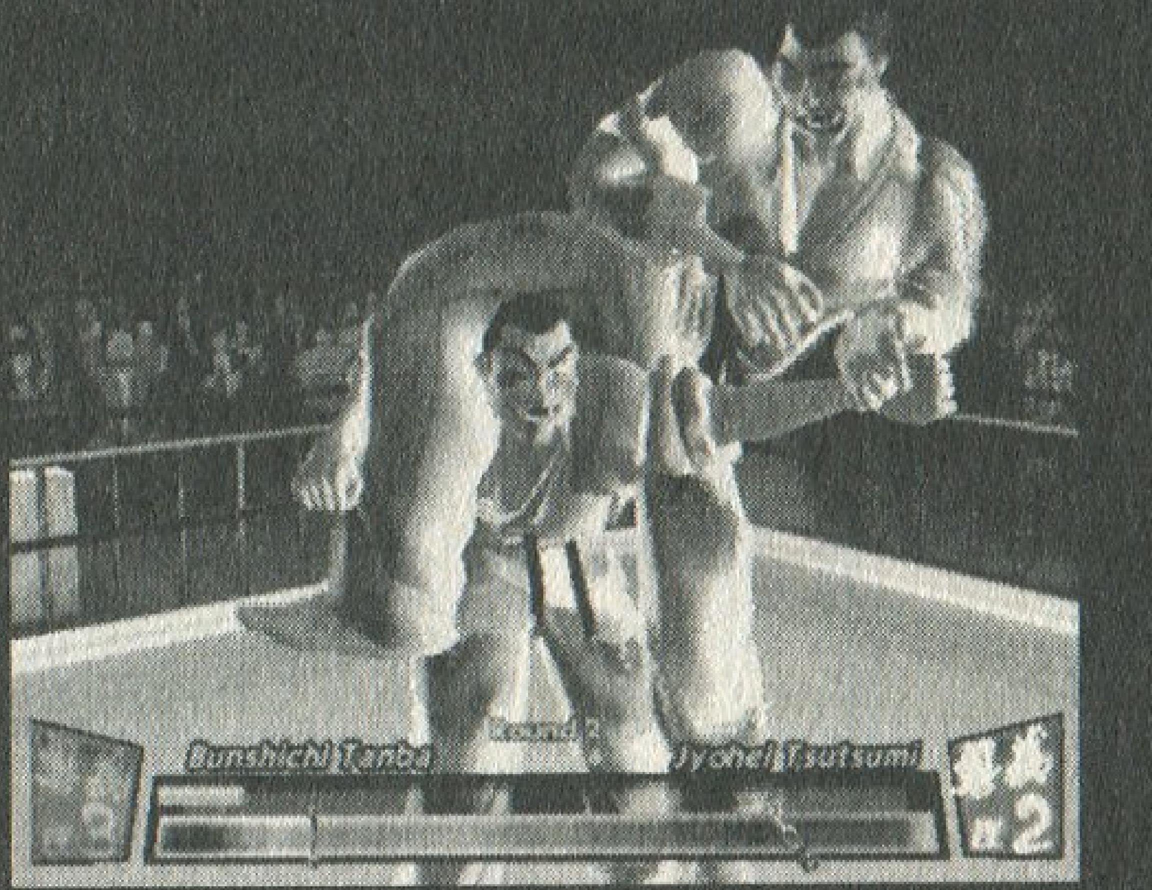
闘士たちがお互いを根こそぎ比べ合う 板垣版「餓狼伝」世界がここに！

もしかして初めて？ 板垣漫画完全再現

板垣漫画はPS2版『グラップラー刃牙』の出来映えからゲーム化には恵まれていない印象があったが、今回の「餓狼伝」は見事にディスプレイ上で再現している。

キャラクターの顔・体型などが「板垣して」いるのは、「餓狼伝」単行本に付属のチラシや公式サイトのスクリーンショットで確認されていたが、実際にプレイしてみると、動きも「板垣して」いる。

一般の格闘ゲームでは攻撃を食らうと「よろけ」が発生し、その間は何もできないのだが、「餓狼伝」ではよほどのことがない限り行動不可能な「よろけ」は発生しない模様。ここで板垣ファンならピンとくるはず。殴られながら殴り返すということができ、互いに一歩も引かない打撃の応酬は漫画の描写を忠実に再現している。さらに技のモーションも「板垣して」いる」ため、「餓狼伝」のコマが動いているような画面となる。さらに血しぶきが飛び散り道着が汚れるなどの描写が加わるのだから、板垣ファンにたまらない。



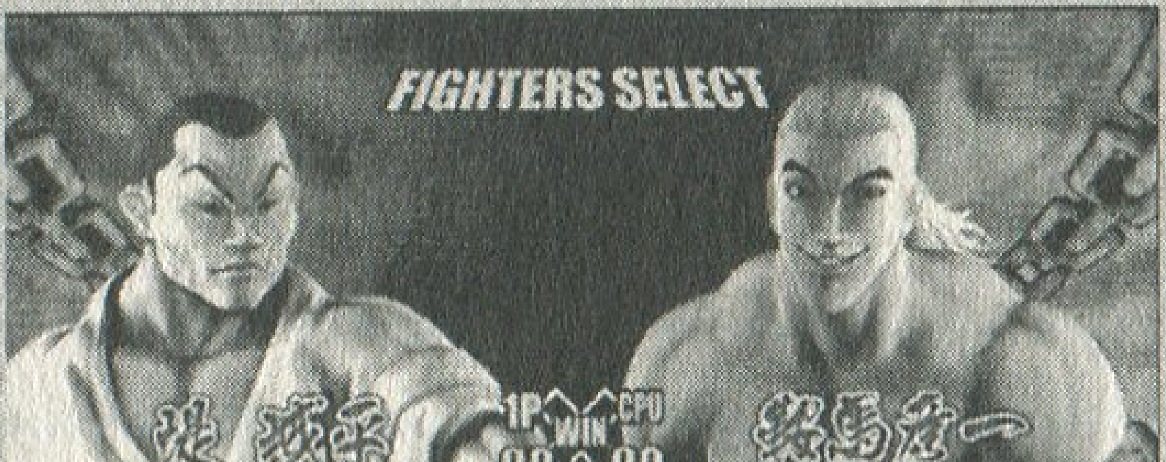
鎖がすべて切断されれば「虎王」などの大技も出せるが、その前に心が折れる危険性も。狙う場合はタイミングが重要になってくる

キャラクターには体力を表す「肉体ゲージ」と、精神力を表す「精神ゲージ」があり、このどちらかを0にすれば勝利（「心を折る」ことができるというわけだ）。精神力が減少すると、「鎖が切れる」（！）描写とともに、奥義の封印が解かれる。連載1回分のほとんど11pを使って描かれた「バックドロップで投げられる側の視点」が再現されているなど、奥義の演出も原作リスペクトがあふれている。

一般的な格闘ゲームとは大きく異なっており、特に原作を知らない人は戸惑いそうなルールだが、殴られて殴ってまたやり返して……というテイストは泥臭くも熱くて新しい。

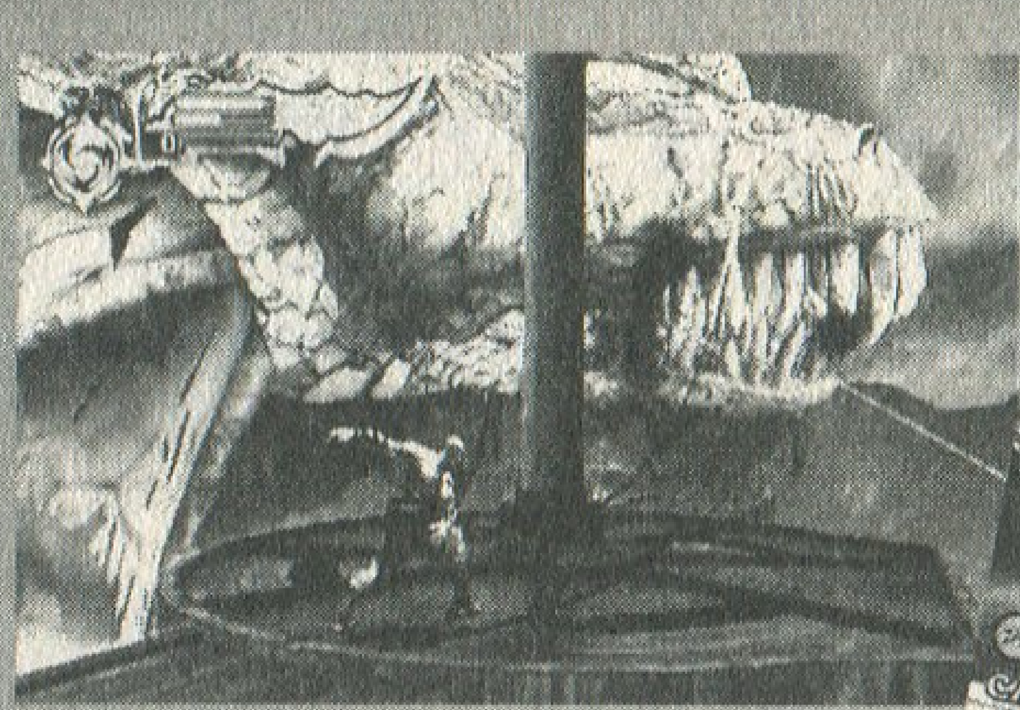
こんな展開を 超！ 期待！

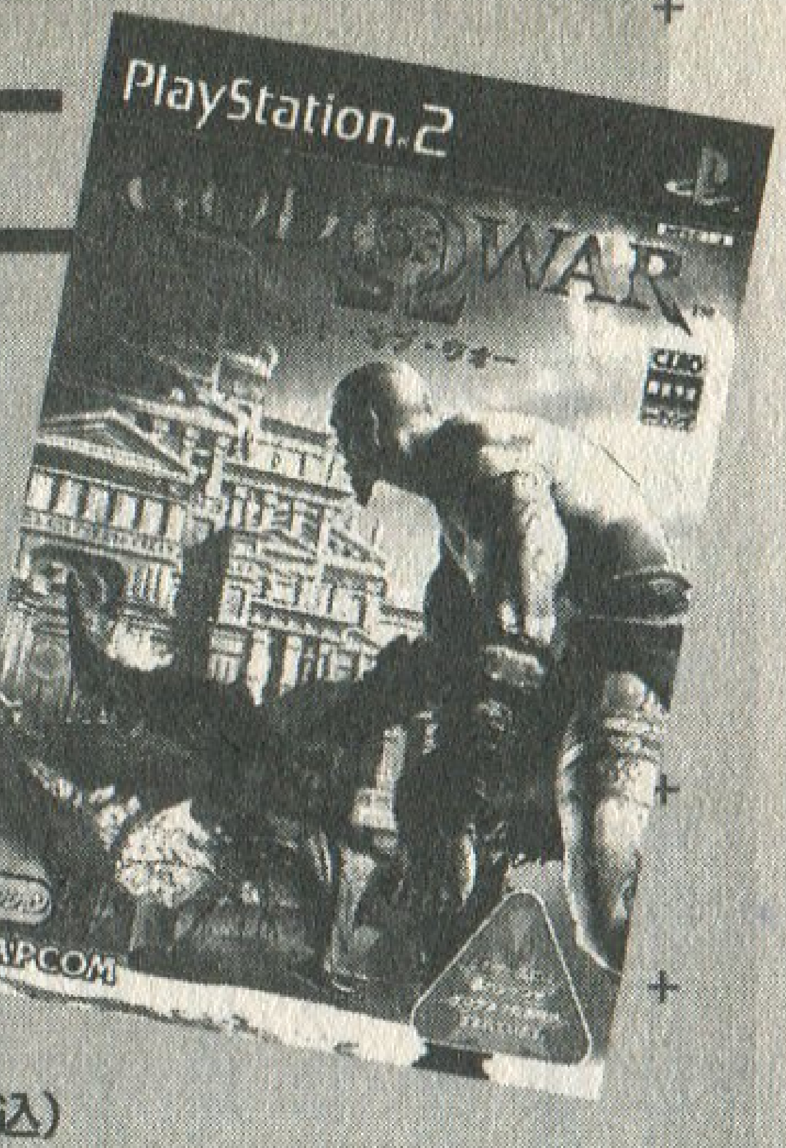
キャラ選択画面には泣き虫サクラや久我重明など濃くてキツくてカッコイイキャラが並ぶが、日拳の椎名、古武術の畑ら脇役っぽいキャラクターの登場はあるのか？ 公式ページでは範馬勇次郎の参戦が報じられているが、刃牙は？ いっそこのシステムで「餓狼伝VS刃牙」とか見たいッッッ！



立脇如水やドルゴスあたりの「北辰館トーナメント1回戦敗退組」まで出てきたら最高なんですが

ゴッド・オブ・ウォー





text by水野隆志

ジアクション メカプコン 機PS2 ¥7,140円(5%税込)

地味で手垢のついた題材を巧みにアレンジ

ギリシャ神話をベースに、主人公がオリュンポスの神々と戦っていく、という設定を聞いて胸を弾ませる人は、正直あまりいないだろう。あまりにもメジャーな神話すぎて手あかがつきすぎているし、むくつけきスキンヘッドのオヤジが化け物を蹴散らしていく姿も、あまりにも華に乏しい。

しかし、いわゆる洋ゲーのテイストが好きな人には、結構楽しめるのではないかと思う。なにより主人公クレイトスがいい。凶暴無比にして冷酷非情。神々に疎まれて贖罪のために難業を課せられたのに、行動はすっかり利己的。生存者を見殺しにしたり、女を追い詰めて墜落死に追いやったりと、業の深さを思う存分見せつける。こういうパンキッシュな主人公は日本製ゲームにはまずいない。

神々にもてあそばれた血塗られし英雄 贖罪の名の下、殺戮を繰り広げる



ギリシャ神話のモンスターが敵として次々と登場。「アルゴ探検隊の大冒険」辺りのオールド派ファンタジーファンには嬉しい趣向だ

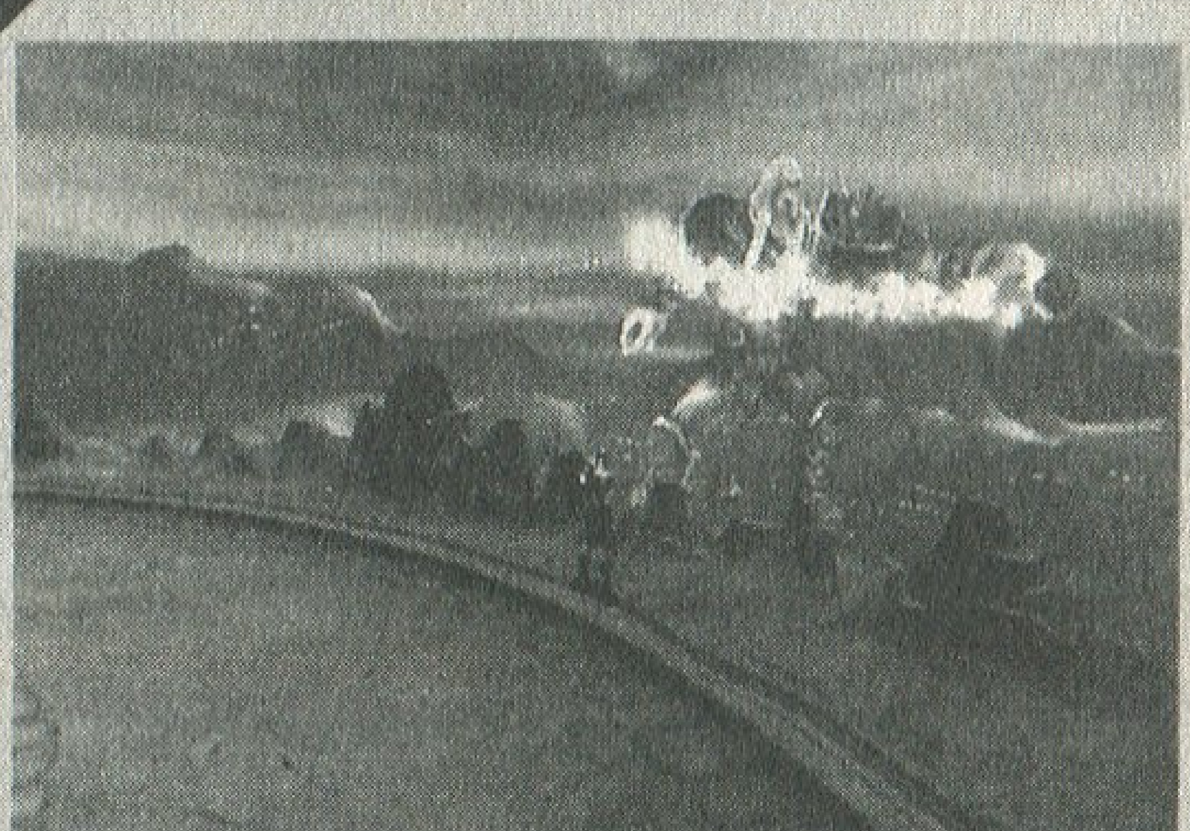
助けてくれているのか、もてあそんでいるのかわからない神々の描き方も、海外作品ならでは。人間を虫けらのように殺しまくるアレスなど、戦争の神らしい圧倒的な強さが印象に残る。

ACGとしては、できることがかなり多く、やや難しい部類に入るだろう。新しいアクションを修得したときには、画面にメッセージが出て操作方法も教えてくれるのだが、ボタンの組み合わせがいろいろあるので、どうしても混乱してくる。ただ、アクションのキレはいいので、ボタン操作さえ覚えれば、テンポのいい戦いが楽しめるのではないだろうか。

序盤を少し触っただけではあるが、もうすでに「ついて来られるヤツだけついて来い」という姿勢がありあり。この辺りが評価の分かれ目になりそうだ。個人的には、こういった殺伐としてクールな世界観は好きなので、最後までやってみたいと思っている。

こんな展開を超！期待！

やはり神々との関係が最も気になるところ。敵役のアレスを倒すのは当然としても、その先、どこまで対決が続くのか。ゼウスを倒して、オリュンポスそのものを乗っ取ってしまうとか……。あるいは、贖罪が完了し、善良な人間になって幸福に暮らしました、というエンディングもいいかも。



闇の軍勢を配下に治め、アテネの街を襲撃する軍神アレス。はたして人間が神を殺すことはできるのか？



ホームルーム開始からおよそ十五分。
転校生の紹介は、ようやく正常進行を始めた。

美少女ゲーム 血風録

「地獄変」がリニューアル！　今後は特定のゲームソフトをお題にしてライター2名がしのぎを削るスタイルとなる。今回のテーマはアニメも好調な『シャッフル』だ。



東方 ネリネ

単なる内気キャラにあらず

Text By 宗川聡一郎

私が推薦させていただくのは、ダブルヒロインのひとり、魔界の王女様ネリネです。

彼女はいわゆるおしとやか系で、ライバルに当たる神界の王女リシアンサスが陽気で活発な性格なのに対し、基本的に引っ込み思案。ただし、いざという時の思い切りの良さは抜群で、主人公が侮辱されれば体育館が消滅する規模の魔法を放って報復したり、トラブルに乗じて抱きついたり、という過激な行動に出たりもします。まぁ、この辺りは割とスタンダードなキャラ設定でしょうか。おしとやかだけど料理が苦手なところとか、とんがり耳で赤い眼＆紫の髪という外見とか。父親である魔王様の企みにより、スクール水着やらメイド服やらを着させられるのもお約束といったところ。

こう書くと、安易に萌え要素を突っ込んだ没個性的キャラに見えるかもしれませんが〝歌〟にまつわるエピソードが加わってくるとがぜん違ってきます。



西方 芙蓉 楓

カッターナイフが怖いので

Text By 大杉 仁

何ですね、ものすごく回転寿司チックなゲームですね。主人公はデフォルトでモテモテ設定。あとはどれを選ぶもプレイヤー次第、と。PCソフト移植のギャルゲーの多くは同じようなものなのかもしれませんが。

それはともかく、私が選ぶのは神界の王女様でも魔界のプリンセスでもなく、同居人の芙蓉楓さんです。設定上主人公・土見稟の両親と楓の母親は8年前に事故死しており、身寄りのない主人公を芙蓉家が引き取って同居している、ということらしいのですが、お約束のように芙蓉家のご主人は長期出張で不在。必然的に嬉し恥ずかし疑似同棲、となるはずが、幼なじみ以上の関係には発展していない、と。

ここまではよくある設定なのですが、この楓さん、もはや異常の域に達するほど稟の世話を焼きます。モーニングコールに三度の食事、掃除洗濯エトセトラと、とにかく家事全般をこなしてくれます。稟は一応居候で

第1回　お題
シャッフル！オン・ザ・ステージ



ジ恋愛ADV 図角川書店機PS2 ¥7,140円（5%税込）

勝ったのはどっちだ?! 決めるのは貴方のご意見

美少女ゲームに興味はなくても、レビューを読んで、「楽しそうだな」と思った方に投票してくれ!

彼女は〝天使の鐘〟とまで称される歌声を持ちながら「歌は嫌い」と、他人に聞かせることをあくまで拒否します。普段は他の面々と交ざって天然ボケをかましていますが、歌のこととなると態度が急変。

詳細は省きますが、歌の才能は本来彼女のものではなく、彼女と一体化してしまった友人のものだったんですね。さらに、実は8年前に主人公と出会った少女はネリネではなくてその友人だった、という。

文字どおり自分の分身でもある友人を犠牲にして手に入れることになった〝普通の暮らし〟、そしてその友人の遺産である歌声。だからこそ自分の意志で歌うことはできないし、主人公に恋する気持ちすら自分のものと認めるわけにはいかない。好きだとかどうとかいう以前に、実は己のアイデンティティにまでかかわってくる深刻な事情を抱えているのです。

それ故に、お互いの想いが通じ合ったと思えたその翌日、彼女は自ら身を引こうとします。主人公としてみれば、今の彼女が好きなのだから構わない、というのが正直なところなのでしょうが、それに甘えることができないのがネリネなのです。けなげといえばけなげ、いえ、むしろ非常に強い女の子ですね。好きになってくれとか嫌いになれ、というのではなくて「存在を忘れてほしい」という願いは、なかなか口に出せるものじゃありません。それをあえて告げるところに、単なるおしとやかキャラでは終わらない、彼女の真の魅力があるのではないでしょうか。



「初キス→朝チュンチュン」の王道省略パターンも。その間の出来事を知りたい人はPC版をどうぞ

- ●天然ぶりと真剣さが魅力
- ●いいぞ魔王様もっとやれ!
- ●でもスク水は正直どうよ

すから、気をつかって手伝おうとするのですが「生きがいがなくなるので」というすごい理由で拒否される始末。メイドでも何でもないのに、主人公の世話をするのが使命だから、という動機はかなり面食らいます。

そんな具合に身の回りのありとあらゆる世話をさせておいて、結局ほかの女とくっつくのは男としてどうなのよ、といった妙に生臭い理由で彼女のルートを選択した私ですが、シナリオを進めていくと彼女との関係におけるダークな過去がどんどん明らかに。

多少ネタバレですが、かつて稟は楓のために憎まれ役を演じて、それをまんまと信じてしまった楓は償いとして世話を焼いていた、ということなんですな。その結果「稟君を好きでいさせてほしい。でも稟君は私を好きにならないで」というものすごい告白をされてしまいます。

そんなこと言われて「はいそうですか」と引き下がるわけにはいかない……というか引き下がったら後々包丁とかでブスリとやられることになるんじゃなかろうか、実際過去にカッターナイフ投げつけられたりしたみたいだし、という嫌な想像が脳内をグルグルと。

まあこの段階にまで到達すれば、あとは楓エンドまっしぐらなんですが、他のルートでプレイしていると、ふと彼女の怨念もとい情念を背中に感じてしまう次第。こんな状態でほかのキャラなんて選べるわけがないじゃないですか!

……いやまあ、普通にけなげでかわいいんですけどね、確かに。



米袋を持つのはダメでも「米袋を持った楓を抱える」のは良し、というあたりの基準がよくわかりませんが

- ●洗濯くらいやらせなさい
- ●プレイを縛る恐るべき影響力
- ●でもいい娘よ、マジで

投票は、128ページのアンケート用紙、もしくはゲーム批評公式サイト上のアンケートフォーム (http://www.microgroup.co.jp/game/g-sirvey.htm) でお願いいたします。また、官製はがきによる応募も受付けております。

最前線クリエイターに聞く

現場は燃えているか

第9回

シリーズ10周年を迎え、新たな歴史を刻み始めた『ソウル』シリーズ。初のコンシューマ専用、追加要素などについて伺った

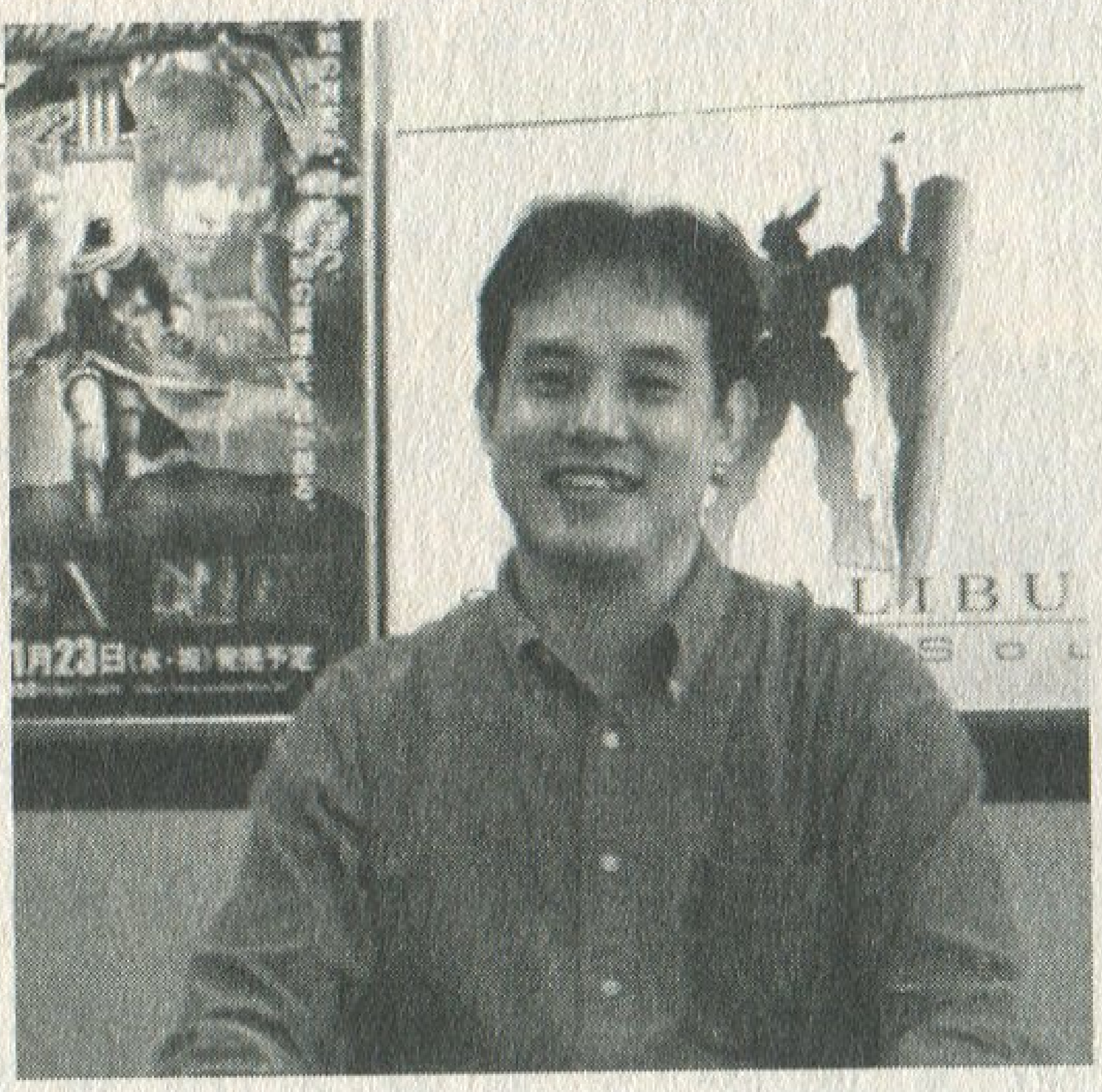
世取山宏秋

株式会社ナムコ

『テイルズ』『鉄拳』『エースコンバット』など数多くの人気シリーズを輩出している、今年で50周年の老舗メーカー。

Profile

『ソウルキャリバーⅢ』でプロデューサーを担当。代表作は『ソウルエッジ』『ソウルキャリバーⅠ』ほか。特技はバイオリンと体操競技ができたこと。



シリーズ10周年を向かえ、PS2で最新作が登場した『ソウル』シリーズ。武器格闘という特殊なカテゴリで常にトップを走り続ける開発チームに話をうかがった。

シリーズ初となる家庭用のみのタイトル

――まずは作品の完成について手応えをお聞かせください。

世取山宏秋氏（以下、**世**）：日本に先んじて北米版が発売されたのですが、日本の方ですとか、他の地域の方がわざわざ取り寄せてプレイされている現状を見るに、『ソウルキャリバー』シリーズに対する想いをひしひしと感じているところです。言語が違うにもかかわらずさまざまなモードで遊んだ感想として、このモードはこう遊べ、このモードではこんなことができた、という情報はよいプロモーション効果にもなっています。

武器格闘ゲームの最高峰『ソウルキャリバーⅢ』

邪剣ソウルエッジ、霊剣ソウルキャリバー……。２本の剣が紡ぎだす新たな戦いの火蓋が切って落とされる。新キャラ、新モードが多数追加され、過去最大のボリュームといえる。



家庭用ならではの多彩モード

豊富なパーツで今までにない自由度のキャラクタークリエーション、リアルタイムＳＬＧの要素を持ったロストクロニクルズなど、やり込める要素も多数追加されている。



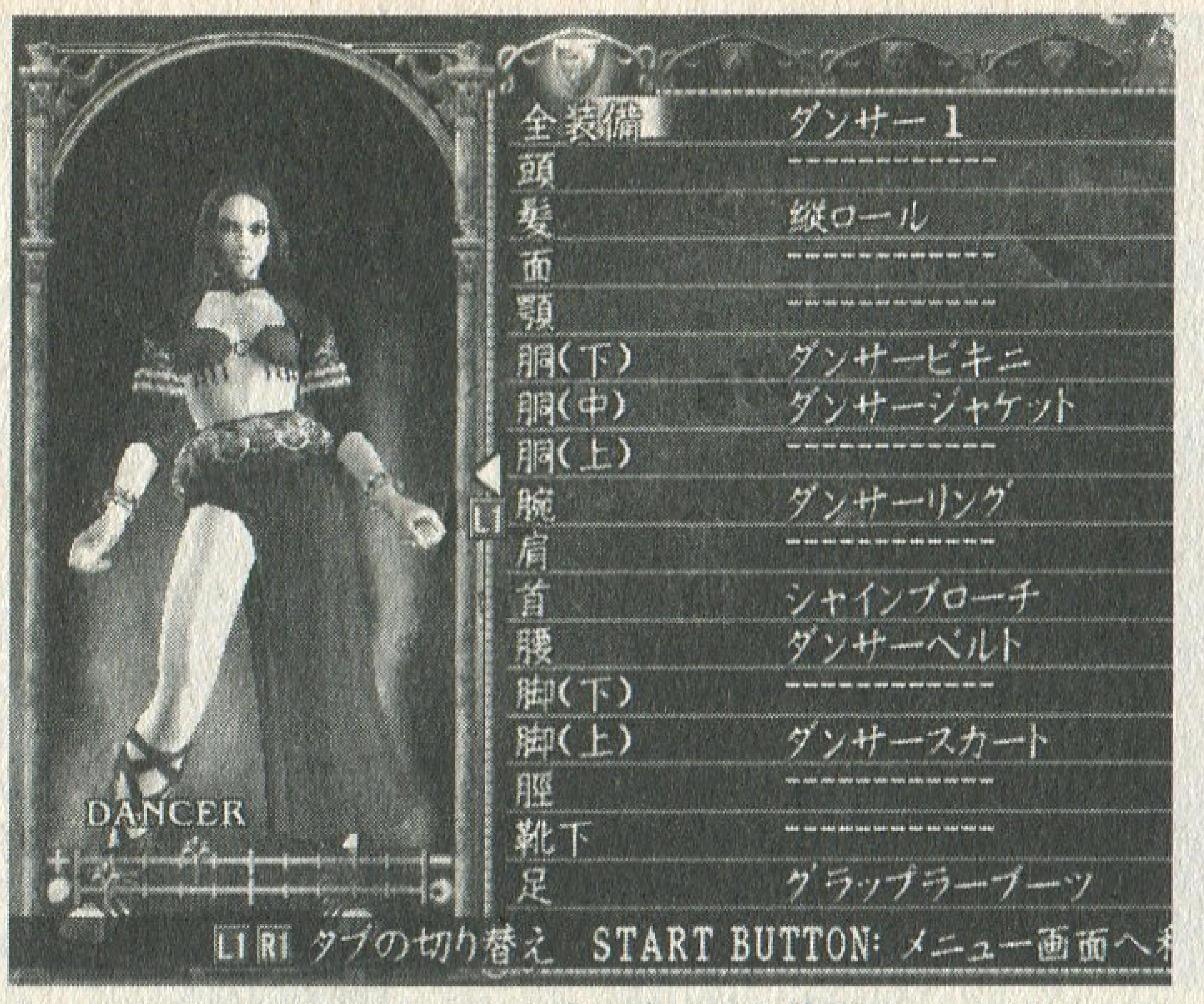
個性豊かな新キャラ

大鎌を振るうザサラメール、居合の雪華、リングブレードのティラ。既存のキャラとはまったく違う武器だけに動きが気になるところだ。

『ソウルキャリバーⅢ』 PS2 発売中 7,140円(５％税込)

――前作までの業務用から家庭用への流れではなく、いきなり家庭用での発売ですが、何か意図するところがあったのでしょうか？

世：前作の『ソウルキャリバーII』が全世界で430万本の売上になっています。その前作を楽しんでいただいた方に、なるべく早く、充実したコンテンツをお届けすることがコンセプトの一環としてありました。前作では国内版が発売され、北米版、欧州版、韓国版と順番にリリースしていったのですが、半年以上の開きがあり、鮮度やニュースバリュー的にも問題があったのです。それを踏まえて今作は世界同時期発売、という点を重視しました。またこれは、前作ではPS2、GC、XBOXの3プラットフォームで発売を行いましたが、今作では1プラットフォームに絞っている部分にも関係しています。ですが、やはり家庭用が先か、業務用が先かの選択は非常に悩みましたね。



キャラクタークリエーションの完成度は目を見張る。いまだかつて髪型に縦ロールを選択できるゲームがあっただろうか!?

コミュニケーションがシナジー効果を生み出す

――今作を制作するにあたり、重視した点はありますか？

世：まず、制作体制としてはスタッフ間のコミュニケーションという部分を重視しました。大きなプロジェクトなので、コミュニケーションが疎遠になってしまいますと、意図した製品へと到達しえないだろうと考えました。プロジェクトが開始される最初の段階で、われわれに必要なのはスタッフ間のコミュニケーションだということを掲げ、確認しあい、作品の方向性を決めてゴーサインを出しました。コミュニケーションがもたらす組織力、団結力はプロジェクトの推進に大きな役割を果たしました。またジャンルが武器格闘ゲームですから、まずはスタッフにゲームの方向性を知ってもらうために格闘ゲームの大会を開いたり、中には気の合う仲間でフットサルチームを作ったスタッフもいましたね。こういったコミュニケーションを非常に重視しました。

――効果はいかがでしたか？

世：絶大な効果がでましたね。大きなプロジェクトほどセクション間でコミュニケーションが取れなかったりとか、話したことがない人がいました。しかし、今回は積極的に会話することで意外な部署に意外な才能を持ったスタッフを発見し、この人ともっと話がしたい、このセクションの仕事をもっと知りたい、といったことが多くありました。それにより組織が活性化し、製品に反映したと私は感じました。

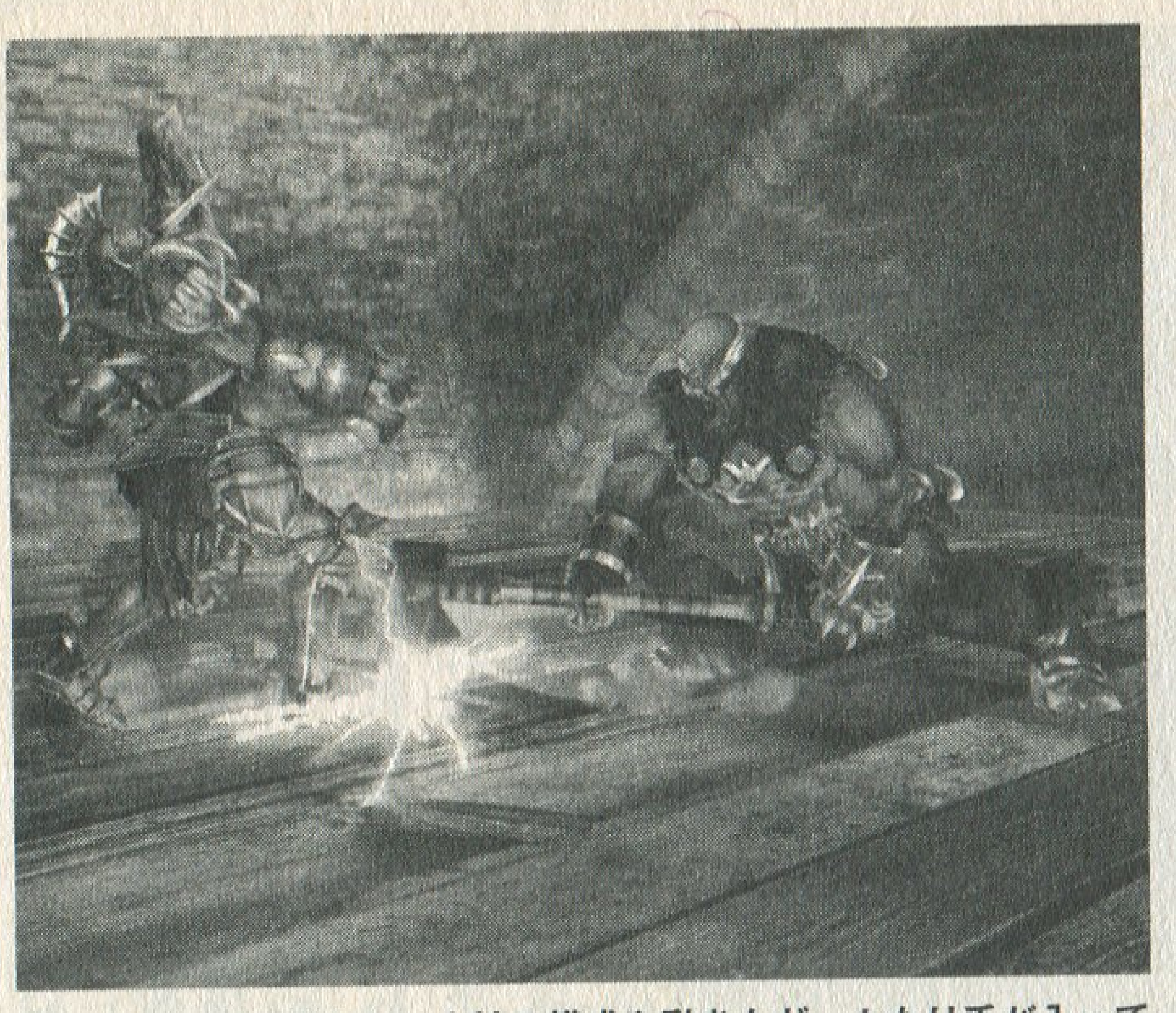
――製品に関してはいかがでしょうか？

世：『ソウルキャリバーIII』のコアな部分として、自分でキャラクターを作れるキャラクタークリエーションモードがあります。このモードがシリーズに対するコンセプトにマッチするのか、その過程を重視しました。前作の家庭用では、それぞれのプラットフォームにゲストキャラクター（PS2は『鉄拳』シリーズの三島平八、GCは『ゼルダの伝説』からリンク、XBOXは漫画「スポーン」からスポーン）が登場し、夢のキャラクターで遊べるというのがコンセプトでした。ではそのうえを行くにはどうしたらいいのか、ということをプロジェクトのメンバーで考えたときに、自分で作ったキャラクターで遊べるの

はどうか？　というところに魅力を感じ、それを中心に製品全体を構築していきました。

——バリエーション豊かなキャラクターが作れますが、こだわった部分はどこですか？

世：こだわり、というよりも自分だけのキャラクターを作り出すというコンセプトに対して、開発が日夜制作に情熱を注いだ結果が、完成したキャラクタークリエーションなのです。市場を見渡して、確かにキャラクターを作成することができるゲームもありますが、ここまでできるのはないです。われわれのプロジェクトが目指すのは世界最高峰ですから、最高のキャラクタークリエーションをきちっと作り上げたと私は考えています。



前作までのキャラクターも技の構成や動きなど、かなり手が入っている。シリーズのファンにとってもうれしいところだ

武器の特徴を出しつつ それにとらわれない遊びの提案

——新キャラが3人登場しますが、それぞれのコンセプトはどのように考えていますか？

世：キャラクターを決めるときに一番重要なのは、やはり持つべき武器ですね。武器から遊びを想起できるかどうか、です。ですから、チョイスした武器からあんなことやこんなことができるよね、ということがまず思い浮かぶか、そして武器を持つのは男性か女性か？　出身の国はどの辺になるのか？　そこから導き出される衣装はどのようなものか？　といった順番で決めていき、これはいける！　ということで残ったのが、今回新登場となるザサラメール、雪華、ティラの3人だったのです。

——鎌、仕込み刀、リングブレードと個性的な武器ですが、発想するにあたり何か参考にされましたか？

世：ネタ出しの段階でプロジェクト全体で多くの案を持ち寄るんです。中には見たことのないような武器も多いですね。その中から面白いものや、実現できそうなものを残していき、先ほどお話しした順番でキャラクターを作っていきました。発想のもとは、たとえば文献からスキャンしたものを持ってきたり、映像からのイメージなど、数多くの資料から膨大な案が提出されました。

——見た目が奇抜なだけでは生き残れないのでしょうか？

世：そうですね。見てよし、さらに触ってみたいと思わせるのが重要です。見た目から想像できる動きはある程度押さえてあって、そこから先の、こちら側から提示する遊びの部分も取り込める、懐の深い武器が選考の対象になりますね。実際に触ってみて思ったような動きができるが、それ以上の遊びが追加で



きないものは途中で消えていきました。

——それぞれのキャラクターのコンセプトをお聞かせください。

世：ザサラメールは死神をイメージし、見た目もそうですが大鎌で死への恐怖をたたき込むというキャラクターです。デザイン的にもかっこいいこのキャラを、かっこよく動かすにはどうしたらいいのか、現場は高いモチベーションで制作していました。ティラのリングブレードも、そういった武器を持っている絵が案としてあがり、そこから新体操のような動きはどうだろうか、といった部分を考え、さらに遊びを加えていき、非常に懐の深い武器になりました。

——雪華の抜刀術は、御剣の構えとは違った動きでしょうか？

世：雪華はゲーム主体で考えられたキャラなのです。御剣の荒々しい剣術とは違う、抜刀術に絞ったキャラを作ってみよう、という着眼点から制作されました。刀といっても種類は多いだろう、ではその中で短いながらもスピードを主体とする仕込み刀でどこまで戦えるか、を表現したかったのです。

家庭用ならではの豊富なモード

——追加といえばモードがかなり追加されていますが、その点についてお聞かせください。

世：家庭用ソフト、という流れで考えていまして、前々作ではミッションバトルモード、前作ではウェポンマスターモードがありました。２Dのフィールドを移動しながら与えられたミッションをクリアしていくモードですね。では『Ⅲ』になったときに、もう一段階上の遊びができるようにしましょう、というコンセプトで作られました。フィールドで遊ぶ、という命題で最初に出てきたのが、リアルタイムＳＬＧだったのです。ワールドコンペティションモードはがちんこバトルです。腕一本で世界を相手にどこまで勝ち抜けるのか、を競うモードです。競技性の高い対戦部分を純粋に楽しめる内容です。そして大きく変更されたのがストーリーモードです。プレイヤーの操作がストーリーに介入でき、物語が網の目のように分岐していきます。多分すべてのキャラのエンディングを見れるようになるだけで、かなり腕は上達してると思います。

——今年でちょうどシリーズ10周年にあたりますが、プレッシャーはありましたか？

世：ないですね、あまりプレッシャーを感じないということもありますが。10周年というよりも、もう10年たってしまったんだ、という感じです。人に言われて、あぁ、10年なんだ、ということはありますね。

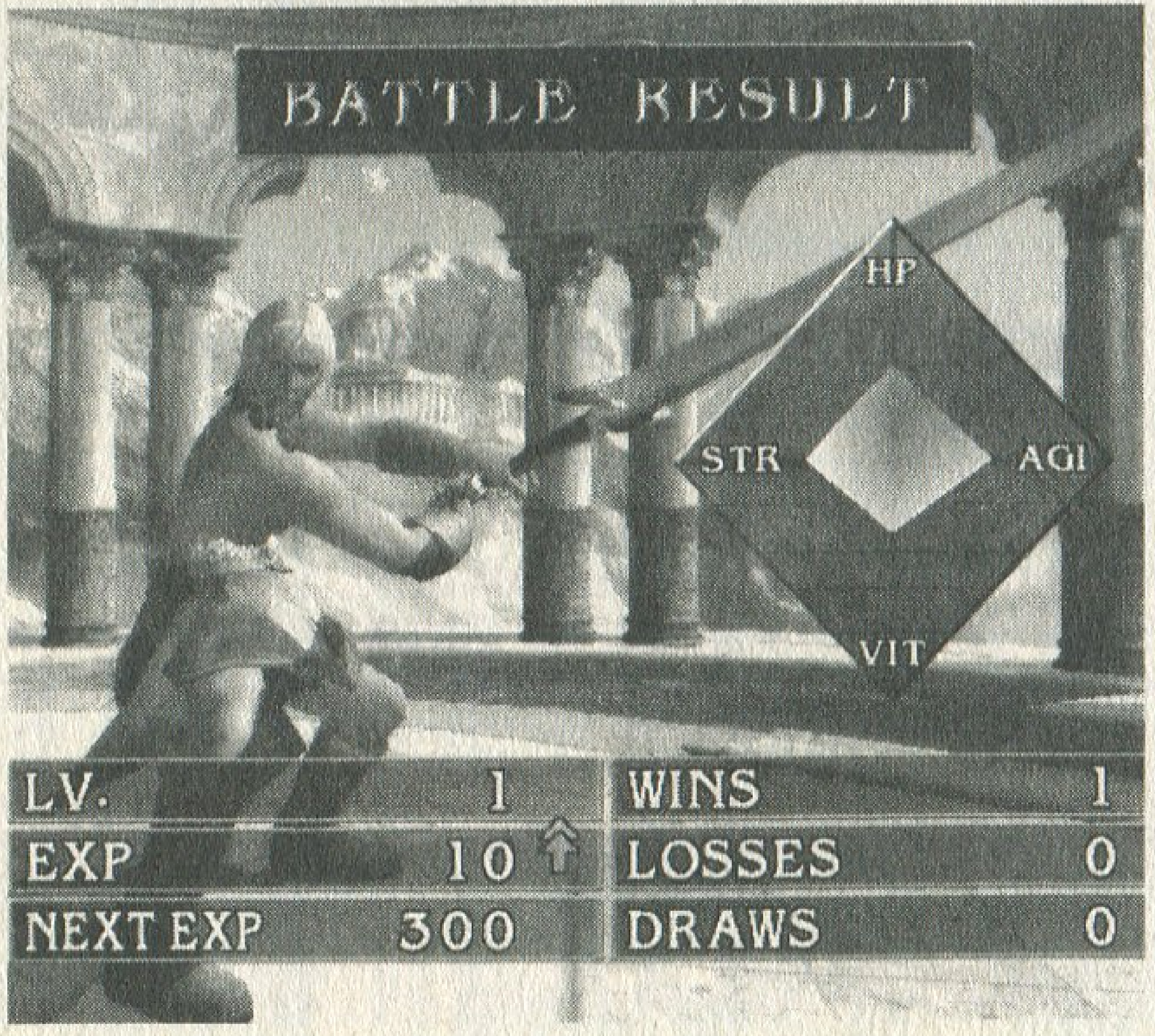
——発売直後なのですが、今後のシリーズの展開は考えていますか？

世：考えてはいます。『Ⅲ』で終わるプロジェクトではありませんので。ただ今は『Ⅲ』の反応が気になります。どのように遊んで、どのように感じ、次の作品にはどのようなものが望まれるのか、ユーザーの欲する声というのは非常に聞きたい部分です。

——最後に読者に対してひと言お願いします。

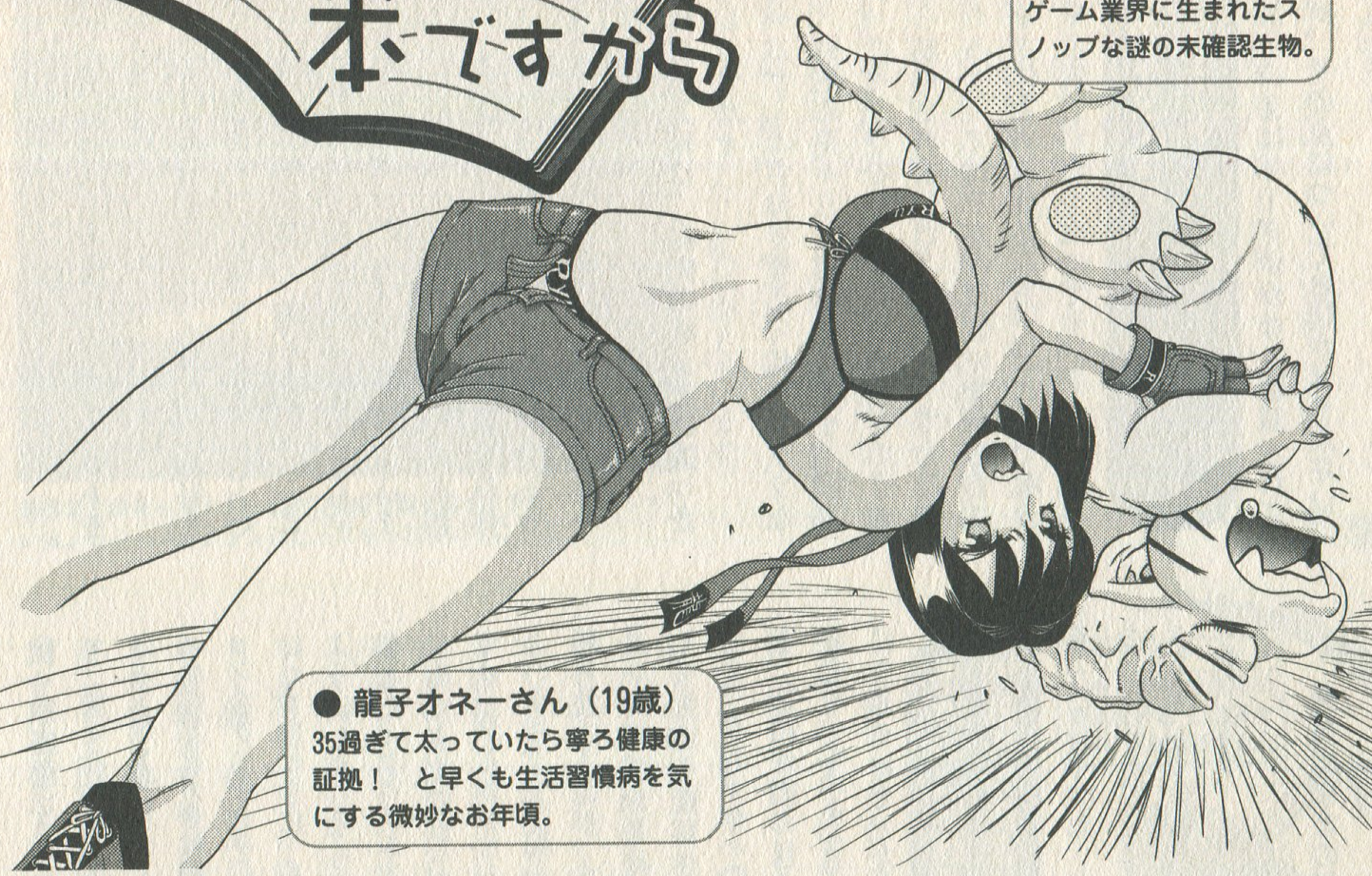
世：ライトユーザーからヘビーユーザーまで楽しめる内容と、シリーズ最大のボリュームになっています。格闘ゲームに慣れていない方でも、隅々まで遊べることは間違いありません！　手にとってプレイしてもらえると幸いです。

——ありがとうございました。



ロストクロニクルズにはレベルの概念もあり、育てる楽しみもある。さまざまな効果を持つ武器の購入も可能だ

読者あっての本ですから



本文・漫画原作：がっぷ獅子丸
イラスト：飛龍乱

次世代機登場目前 だけど世間は割と静か



○イヤー、先が見えないデスねー。この号の発売直後から新世代機のムーブメントが始まりますが、なかなか各社メーカー様もモヤモヤしている部分アルと思いマス。そもそも新しいゲーム機になるとゲームがどういう風に変わるの？ というワクワク感というか期待感がメーカーからもユーザーからも湧き上ってきてナイ気がするんですケド、オネーさんどう思いマス？



●オネーさんのワクワク感と言えば年末ジャンボ買ってから、大晦日の発表まで、カウンタック買おうかガヤルドスパイダー買おうか嬉しい葛藤で過ごすコトですかねー？

○……ソラ、マダ正月も来てないつーのにメデタイデスネー。

■今までのが紙くずに思えてくるくらい今号は一番内容がありました。体調に気をつけてがんばってください。（岩手県　タヨリーナ）

■号によって当たり外れが激しいですね。でも他のゲーム誌では教えてくれない情報が満載で私は好きです。これからもそんな感じで頑張ってください。任天堂を見捨てないでくださいね。（埼玉県　ですてに～）

○前号からのカラーページ化については、新しい風を入れようとする編集部の姿勢に反響大きかったデスネー。



●しかし折角のカラーをゲームショーのキャンギャルに費やす男心には、反発も大きかったようです。

■PSP、NDSネタを大特集してほしいです。（福島県　ATOM AGE）

■『スクリューブレイカー』と『ガンスタースーパーヒーローズ』のソフト批評は？ この2本、すっごく面白い!! ヘタな3Dポリゴンバリバリのソフトの100倍面白いと思う。ともにGBAソフト。次世代機では絶対遊べないよね。（千葉県　カベジマイサム）

○最早2Dゲームのグラフィッカーの方が貴重な世の中デスガ、最近ドコに隠れているのかと思う程

デザイナー不足が叫ばれてマスネ。

■ギャルゲーの男キャラについての批評をお願いします。ギャルゲーは女の子だけで成り立っているわけではないと思います。良い味出しているキャラもいます。彼らなしでは成り立たないゲームもあるでしょう。後、なぜ主人公は目無しが多いのかその理由を調べてほしいです。（福井県　ぺんぎん）

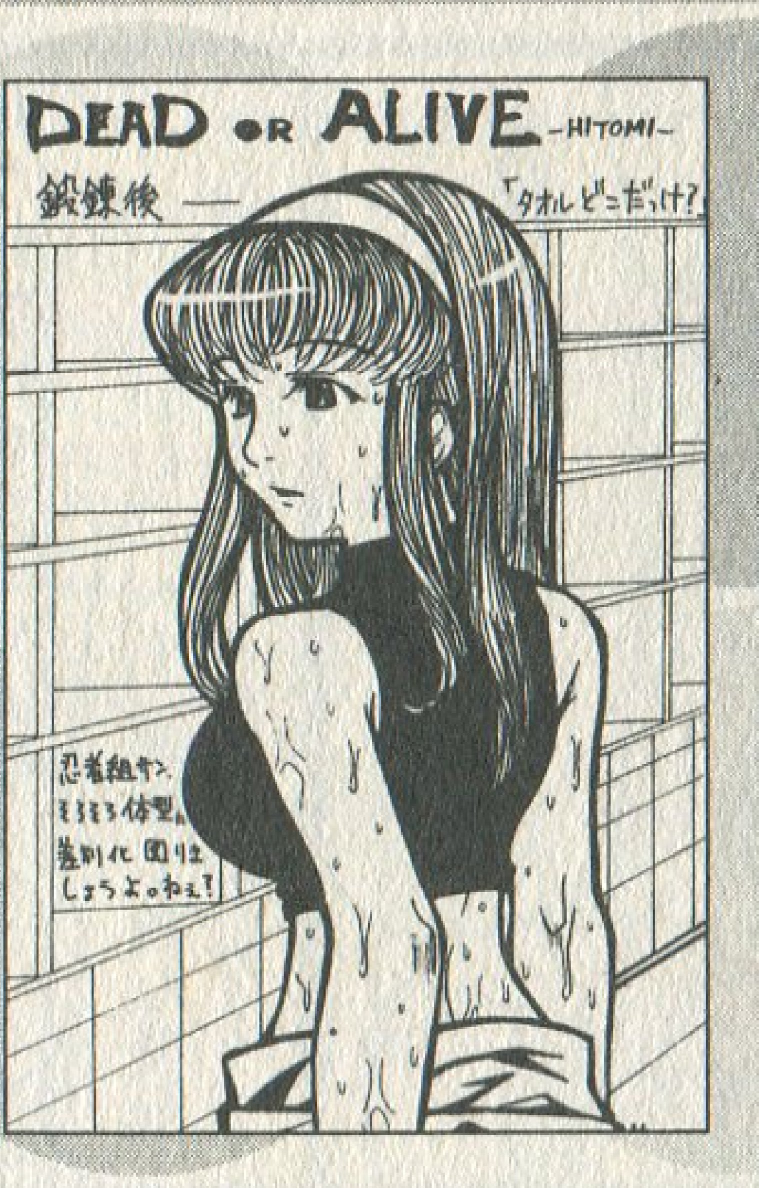


○マー、主人公はプレイヤーの分身ですから、あまり顔をはっきりさせてイメージを固定させないようにという配慮なんでしょうが、ギャルゲーは主人公視点でゲームに関わる処、ボーイズゲーは、女の子が主人公のゲームってあまり聞かないので、目無しの女性キャラって聞かないデスネー。

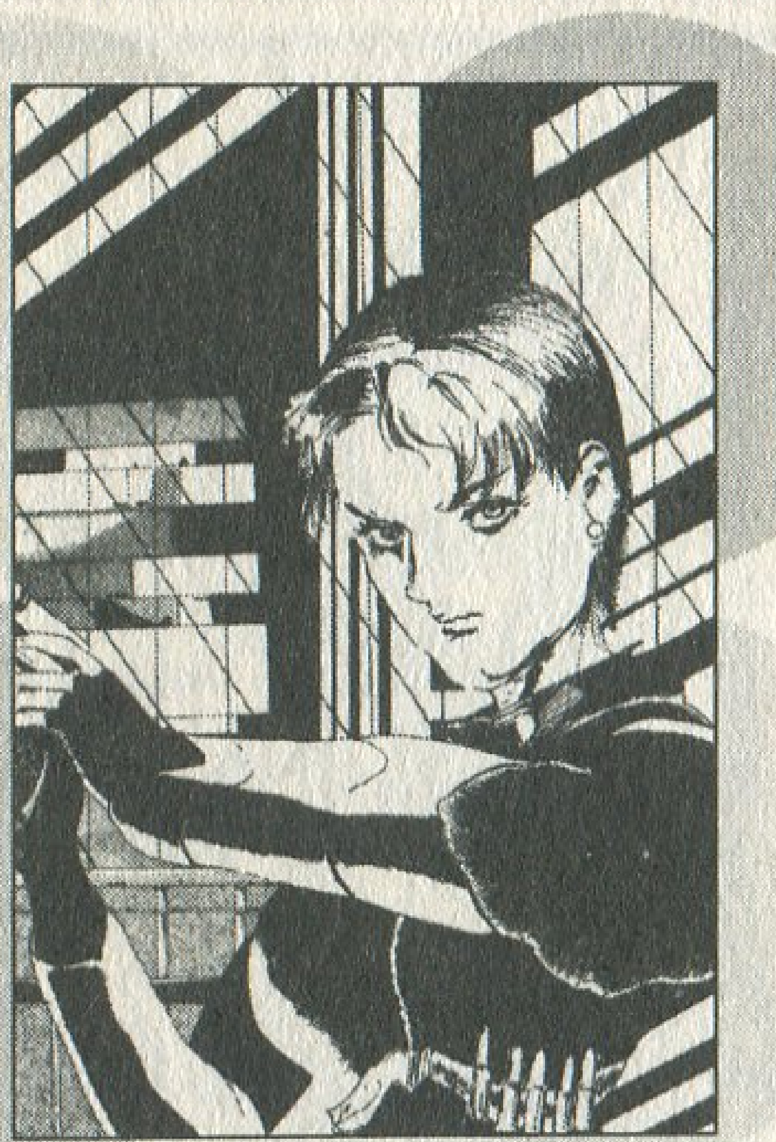
■ゲームの年齢制限については勝手にしろくらいにしか思いませんが、他メディアのスケープゴートにされている事が気になります。例えば、いくらゲームの中で拳銃を乱射しても現実ではそうそう拳銃など手に入らないのに、身近なところにある包丁や灰皿やらで人を殺すドラマが毎日のように金を払わずともタダで見れるテレビで放送されている事をスルーしていたりとか。話は変わりますが、TGSのキャンギャル見開きがかなり気に入りました。特にタイトーの「よくわかっていらっしゃる」おねえさんが最高でした。
（東京都　匍匐前進マニア）

■ゲームは有害か、有害だ、悪影響があると声高に言うのはどういった人たちなんでしょう。今は行政とかの対応が話題になっていますが、本来なら親が一番管理するべきものでしょう。塾のレベルや先生の質を事細かく問題にする親たちの一体どのくらいがゲームのことを知っているのだろうかと思います。ゲーム雑誌のひとつも読んで、子供が買おうとしているゲームはどういうものか、話題になってマスコミ等で取り上げられているゲームはどういう種類のものかなんて考えてみたことはあるのかなあ。ベッドの下のエロ本は探し出すくせにね。シシタンの言うとおり、もともと多様な年代を対象にしているゲームを分別のない子供に好

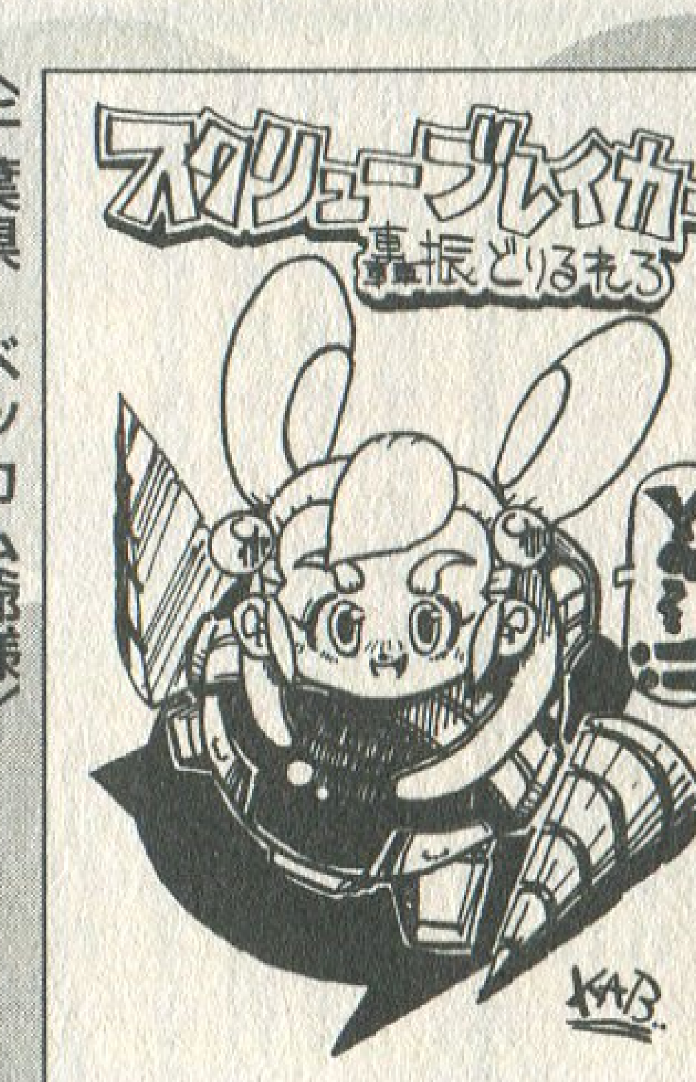
読者イラストギャラリー



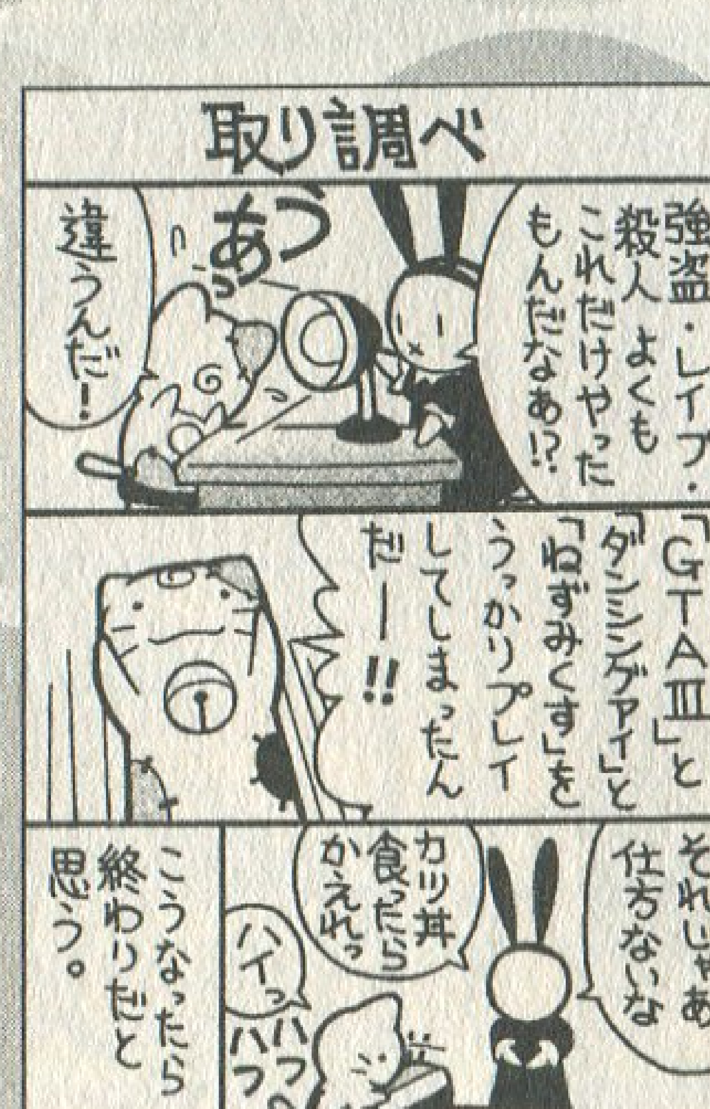
〈愛媛県　中えむし〉
まあ確かにみんながみんなボンキュッボンなのはどーかな、とは思いますね。



〈愛媛県　針堀田〉
Xbox360でも最新作の同時発売が決定と、勢いのあるタイトルです。



〈千葉県　ベッカム爺様〉
こういうソフトが出てくれればGBAの終了感も払しょくされるでしょう。



〈東京都　キャラメル・Z〉
本当にゲームが悪いのなら、本来こうなってもおかしくはないんですがね。

切にイラスト募集中!!

〒104-0041
東京都中央区新富1-3-7
ヨドコウビル
㈱マイクロマガジン社
「隔月刊ゲーム批評」編集部
イラストギャラリー係　まで
なお、応募イラストは返却できませんので、ご了承ください。

きに選ばせておいて、悪影響のあるゲームは売るな、作るなというのはおかしいでしょう。私の知ってる範囲は限られているけど、今時の親は子供に対して手間暇かけるところがずれてると思う。成績を上げるために塾に車で送り迎えして通わせるより、授業をきちっと聞くとか、宿題を忘れないとかの習慣をつけさせた方がいいんじゃないかと思える親子を何組も見てるし。もっともうちの息子のゲーム初体験は、親戚のおじさんのパソコンのちょっとエロいギャルゲーでした。今はお馬さんをせっせと育てています。（岡山県　kky869）

○で『ゲーム川柳』デスが、大量に投稿して戴いたので歳末拡大特集にしましたがオネーさんドウ思いマス？



●携帯ネタが多いのがイマドキ感がでてとても良いと思います！

■「レボリューションの／コントローラ見て／腰抜けた」スゴ過ぎて不安です。

■「携帯機／携帯するには／ややツライ」デカイし重いし……。（岡山県　RYO）

■「音楽に／合わせて歌う／プロデューサー」『アイドルマスター』のプレイ風景。

■「携帯機／使いたい時／電池切れ」イベントに行く前はちゃんと充電しておきましょう。（宮崎県　ぷうか亭ターボ）

■「大作に／期待しすぎて／裏切られ」たかが数千円のゲームに過度の期待をするのはいけない。

■「すぐクリア／でもこのくらいが／ちょうどイイ」長時間コントローラを握ると、ひじが痛くなります。（東京都　グッホジッへ）

■「萌えゲーで／学んでみよう／難解語」アドベンチャー系は難しい単語がよく出てきますから勉強になります。

■「携帯ゲー／小さな画面に／ロマンあり」TV画面とは違った楽しみが味わえることから。

■「PSP／今後もよろしく／ギャルゲーを！」PSPの『こみっくパーティー』に続いて今後も色々リリースしてほしい。（福井県　ぺんぎん）



読者遊戯

○今回のお題は、「コ、コレはサムーー!!」デス!

■特定のタイトルではないが、対立する勢力の間で「どうしてみんな仲良くできないの?」というのはもういいと思います。『タクティクスオウガ』みたいな、ドロドロばっかりというのも困りますが。（埼玉県　もぃもぃ）

■『テイルズ・オブ・リバース』で現実的な差別問題をクスリで治しなおかつアップルパイの美味しさはみんな一緒だとか鉄格子に入れられた女の子が考えたかのようなシナリオに恐怖した!（東京都　ｒＴ２ｋ）

■元エロゲーのコンシューマ移植作品は誰が修正シナリオを書いているのかとんでもないのがありますな。SS版『デザイア』の催眠術は腹を抱えて笑わせてもらいました。（福岡県　泡吉）

■『FFⅧ』飛空挺での抱擁シーン。（岩手県　HA-21S）

■『FFⅣ』で死んだと思った仲間が、あとで、「実は生きてました」というシーン。（大阪府　cinmon）

■PS2『ロマサガ』。鉱山で助けた作業員たちが助けられた後、高飛車な口調になったこと。こっちは必死で捜したのにそりゃないよっ!（福井県　ぺんぎん）

■『サモンナイト』に登場するレイドの声。棒読みすぎる。（岩手県　タヨリーナ）

＊＊＊＊＊＊

●ベタベタなナニワ節を中世ヨーロッパ風キャラが喋るのを見てるとアレな気しますねー。

○まーソレが日本のファンタジーっちゅーモンデスネ。そんな次号のお題は「ゲームで人生を教わった」デス。犯罪の原因にされがちな風潮のなかで、自分を導いた珠玉の作品を紹介して下サイ!



好評★既刊本　絶賛発売中!!

マイクロマガジン社の本



悪趣味ゲーム紀行3

B6判／162P　がっぷ獅子丸:著
ISBN4-89637-191-7

「2」の発売から丸3年。数々の悪趣味ゲームをがっぷ獅子丸先生が一刀両断。後半は編集部との特別座談会というお得な1冊。普通のゲームに飽きたアナタに。

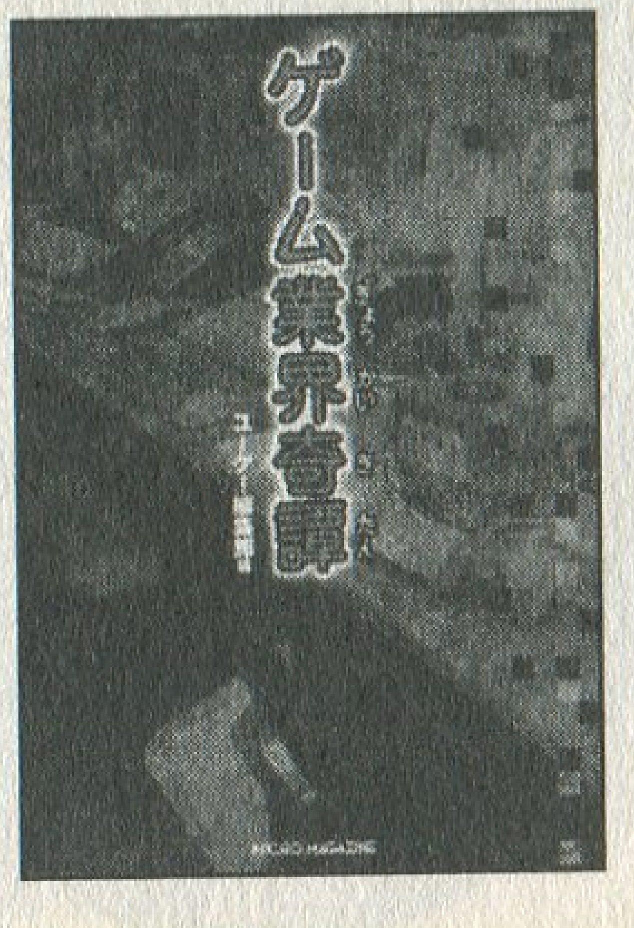


謎のゲーム魔境4

四六判／242P　ゾルゲ市蔵:著
ISBN4-89637-174-7

あの伝説のゲームメーカーDECO（データイースト）を一大フィーチャー。巻末のビック東海編では、幻のDC版『バトルマニア』の企画書を収録。保存版です。

※「1」は完売しました。



ゲーム業界奇譚

四六判／176P　ユーゲー編集部:著
ISBN4-89637-177-1

ゲーム開発中に起こる奇怪現象。『零』や『流行り神』といった実在タイトルから「がっぷ獅子丸が語る章」まで、業界に語り継がれる怖い話を集めた渾身の1冊。



ゲームクリエイターの原体験

B6判／148P　ゲーム批評編集部:編
ISBN4-89637-065-1

ゲーム開発に関わる秘話から、普段語られない幼少時の思い出まで、素顔のクリエイターに迫る!
（横井軍平、薗部博之、米光一成、メタルユーキ、瓦重郎…ほか）



ユーゲーDX STAGE1

A5判／562P　ユーゲー編集部:著
ISBN4-89637-173-9

完売で手に入らない号を含む「ユーゲー」のNo.01～04を1冊にまとめた豪華版。刊行時のカラーページはそのまま再現、さらに書き下ろしも加えたお得な1冊です。

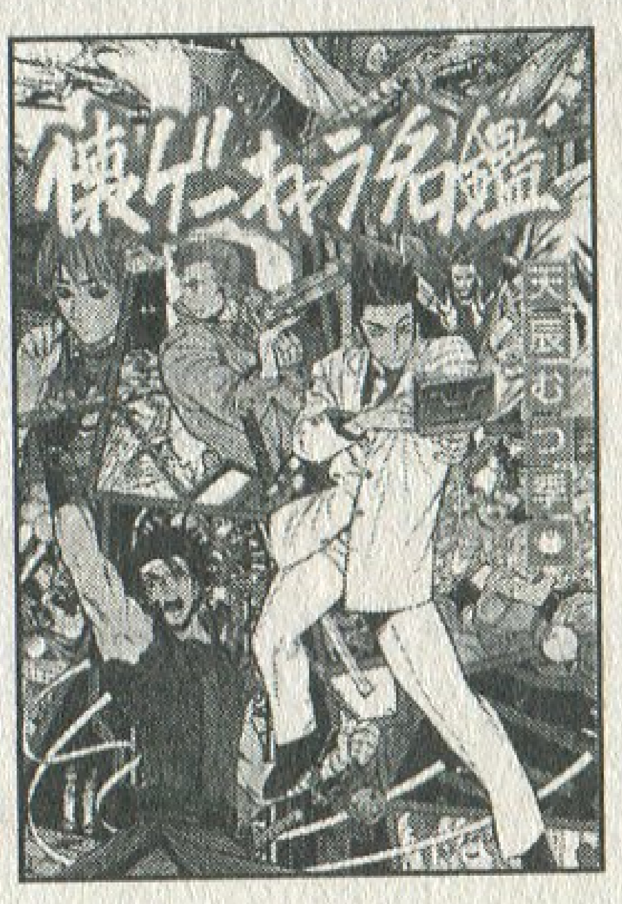


ユーゲーDX STAGE2

A5判／548P　ユーゲー編集部:著
ISBN4-89637-203-4

03年に行われた「ユーゲー夏祭り」での限定本を一部収録したお得な一冊。「ユーゲー」5号から8号までをカラーページも完全再録!

キルタイムコミュニケーションの本



懐ゲーキャラ名鑑

A5判／160P　天辰むつ季:著
ISBN4-86032-077-8

「ユーズド・ゲームズ」時代からの人気連載「懐ゲーキャラ名鑑」が1冊の本に!　描き下ろしはもちろん、ゲーム紹介まで加わり、読みごたえたっぷりな内容。



美食倶楽部バカゲー専科3

四六判／192P　ユーゲー編集部:著
ISBN4-86032-036-0

現在も続く「ユーゲー」の好評連載「バカゲー専科」の単行本第3弾。長編書き下ろしに加え、元編集部員奥山がいばらの道を歩んだ「疾走!　魔法大作戦」も収録。

※「1」は完売しました。

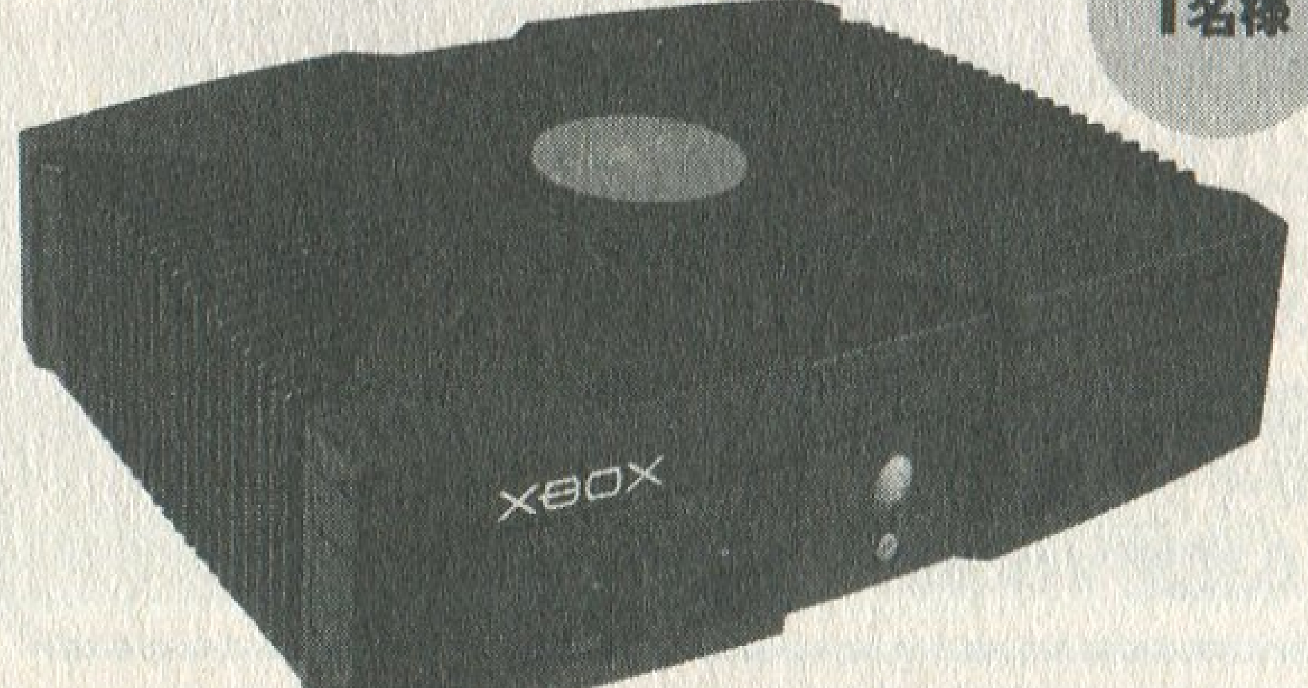
現在弊社では、上記書籍の直接販売を休止させていただいております。ご注文の際はお近くの書店にて「タイトル」「冊数」「住所・氏名・電話番号」をお申し付けください。お届けまでの日数は、書店によって異なります。注文時にご確認ください。

ゲーム批評「読者プレゼント」

今号も「ゲーム批評」をご愛読いただき、誠にありがとうございます。
アンケートにご回答いただいた方の中から抽選で19名様にプレゼントをお送りいたします。
締切は06年1月17日、当選者の発表はVol.67（06年2月3日発売予定）にて行います。
アンケートについては、128ページをご覧ください。

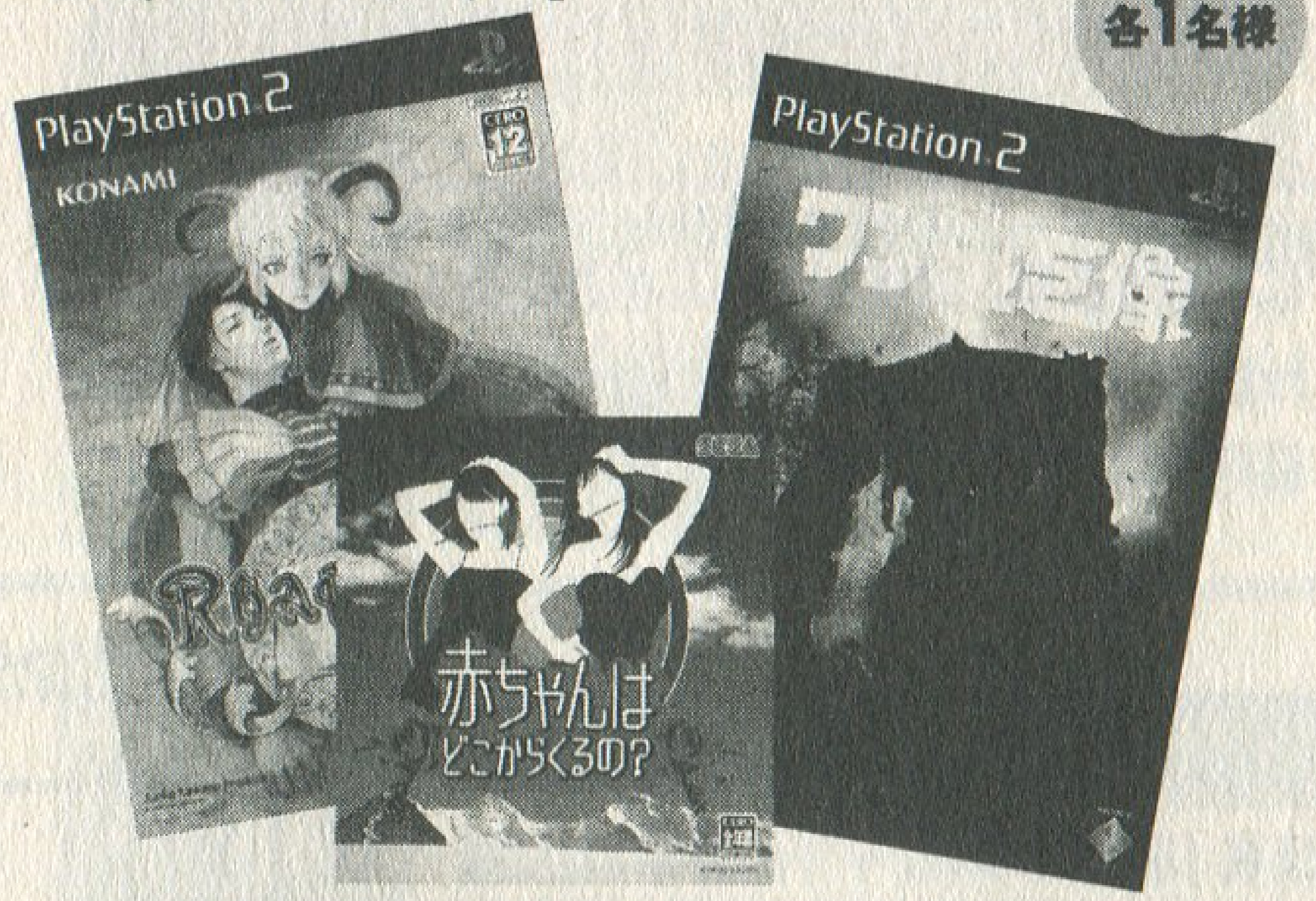
1.XBOX（初代）本体

1名様



2.ゲームソフト

各1名様



「ゲームソフト批評」で紹介したソフトを
各1名様にプレゼント致します。

『ファイプロリターンズ』
『ラプソディア』
『アーバンレイン』
『レーシングゲーム「注意!!!!」』
『クリティカル ベロシティ』
『コード・エイジ コマンダーズ～継ぐ者 継がれる者～』
『ワンダと巨像』
『餓狼伝Breakblow』
『ゴッド・オブ・ウォー』
『ビューティフル ジョー バトルカーニバル』
『突撃!!ファミコンウォーズ』
『スクリューブレイカー 轟振どりるれろ』
『通勤ヒトフデ』
『福福の島』
『研修医 天堂独太2 ～命の天秤～』
『赤ちゃんはどこからくるの?』

3.PSP本体

2名様



お詫びと訂正

前号「ゲーム批評Vol.65」誌上におきまして、一部表記に誤りがありました。

■78ページのソフト情報欄
→ジ リアルタイム・ドラマシミュレーション
メ SCE　機 PS2　¥7,140円（5%税込）

■106ページ
誤：スターホース2 ニュージェネレイション
→正：スターホース2 ニュージェネレーション

■107ページ　3枚目の写真説明
誤：GⅡを制覇すれば～
→正：GⅠを制覇すれば～

ここに訂正させていただくとともに、読者の皆様並びに関係各位にご迷惑をおかけいたしましたことをお詫び申し上げます。

ゲーム批評編集部

「ゲーム批評Vol.65」プレゼント当選者発表

1.PSP本体

〈東京都〉　高野隆太郎
〈群馬県〉　ヒバリ

2.東京ゲームショウ配布物詰め合わせ

〈福島県〉　鈴木道則
〈北海道〉　シベリア送り
〈広島県〉　マシモト
〈大阪府〉　さもゆ
〈長野県〉　アストロゲン
〈愛知県〉　鋼

3.ゲームソフト

『絢爛舞踏祭』
〈茨城県〉　バブルス
『グランディアⅢ』
〈島根県〉　桐嶋毅
『戦国BASARA』
〈新潟県〉　みちろう
『シャドウハーツ フロム・ザ・ニュー・ワールド』
〈岩手県〉　日本野島の会
『零～刺青の聲』
〈東京都〉　ゲニン
『第3次スーパーロボット大戦α』
〈京都府〉　松本健
『テイルズ オブ レジェンディア』
〈岡山県〉　ぴくみそ
『ヘビーメタルサンダー』
〈東京都〉　通行禁止魂
『DDR with MARIO』
〈埼玉県〉　ヨシナリ
『ステキ～千年の暁の物語～』
〈静岡県〉　高山英子
『天地の門』
〈三重県〉　macman
『押忍！闘え！応援団』
〈千葉県〉　よっさん
『パックンロール』
〈栃木県〉　くり
『実話怪談「新耳袋」一ノ章』
〈福島県〉　与田隆和
『SIMPLE2000 Vol.81 THE 地球防衛軍』
〈滋賀県〉　みるみるC
『【Hg】ハイドリウム』
〈富山県〉　Xvox

ゲーム批評「読者アンケート」

今月も「ゲーム批評」をご愛読いただき、まことにありがとうございます。
今後の「ゲーム批評」企画編集の参考にさせていただきますので、よろしければご意見ご感想をアンケートにてお寄せください。
お答えいただいた内容、ご住所の一部とお名前（ペンネーム）を「ゲーム批評」誌面に掲載させていただく場合がございます。その旨ご理解をお願いいたします。
ご回答いただいた方の中から抽選でプレゼントをお送りいたします。その際にご記入いただいた個人情報（ご住所、お名前、電話番号）を利用させていただきます。ご了承ください。
締切は2006年1月17日、当選者の発表はVol.67（2月3日発売）にて行います。
プレゼントについては、127ページをご覧ください。

インターネットの応募

インターネットを利用できる環境にてアクセスされると、アンケートの送付が簡単にできます。下記に設置しております。応募フォームをご利用ください。

http://www.microgroup.co.jp/mm/game/g-survey.htm

はがき、封書の応募

本ページ下部の応募用紙（コピー可）を切り取り、はがきに貼り付け、もしくは封書にて以下の宛先に送付してください。

〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
(株) マイクロマガジン社
「ゲーム批評Vol.66アンケート係」行

キリトル　キリトル

以下は表面にご記載願います

■氏名（ふりがな）
■ペンネーム [不要の方は結構です]
■郵便番号　■住所
■年齢　■性別　■職業

以下は右欄にご回答ください

①欲しいプレゼントを127ページより1つだけ選び、商品名をご記入ください。

②面白かった記事のページ番号を3つ記入してください。

③面白くなかった記事のページ番号を3つ記入してください。

④本誌を購入した理由、もしくは購入しなかった理由は何ですか？

⑤本誌を毎号買っていますか？
1. 毎号必ず買う
2. 書店で見かけたときだけ買う
3. 特集内容に興味があるときだけ買う
4. 「ゲームソフト批評」に興味があるときだけ買う
5. 初めて買った

⑥「美少女ゲーム血風録」で、次回希望するお題や出場させたいキャラクターがいましたらお聞かせ下さい

⑦ＰＳ３とRevolution、どちらが先に発売されると思いますか？

⑧上記の両ハードに何を期待しますか？また、どちらかを実際に買う予定はありますか？

⑨「これに人生を教わった」というゲームはありますか？

⑩本誌に対するご意見、ご感想、今後のご要望などをお聞かせください。

キリトル

①

②　③

④ 購入した　理由（　　　）
購入した

⑤ 1.　2.　3.　4.　5.

⑥

⑦

⑧

⑨

⑩

キリトル

バックナンバーインデックス



Vol.65　2005年11月発行／780円(税込)

■ゲームは有害なのか？
神奈川県による『ＧＴＡⅢ』有害図書類指定、
その是非を問う！

■東京ゲームショウ密着レポート
次世代機にスポットが集まるＴＧＳ2005を緊急取材
各社の最新動向は？



Vol.64　2005年9月発行／780円（税込）

■新ハード、勝つのはどれだ！？
ついにその姿を現した主要３メーカーの新ハード。その
性能と戦略に迫る

■オトナのためのネットゲーム講座
ネットゲームの歴史
オススメネットゲームレビュー



Vol.63　2005年7月発行／780円（税込）

■Ｅ３緊急速報!!
アメリカで行われたE3での発表を元に、
新ハード３機種の行方を占う！

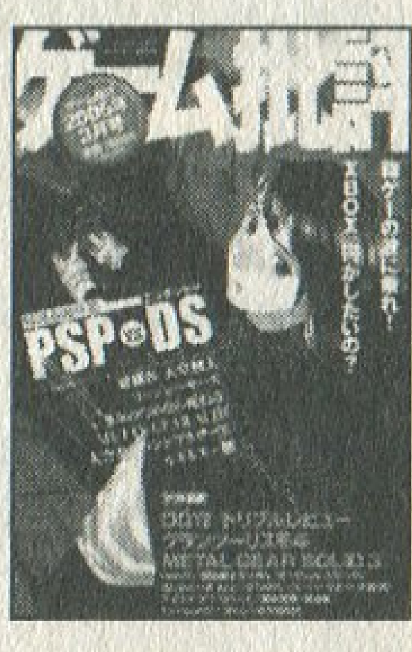
■『FE』『ティアサガ』新作徹底比較!!
裁判にもなった両シリーズの新作が同時期に発売。
2号連続で徹底比較！



Vol.62　2005年5月発行／780円（税込）

■PSP ニンテンドーDS 噂の真相
「ゲートキーパー事件とは？」「PSPの不具合問題」等
任天堂、SCE両者に突撃取材を敢行

■ギャルゲー祭
「To Heart2」発売騒動記
身近に転がる萌えへの誘い



Vol.61　2005年3月発行／780円（税込）

■PSPvsニンテンドーDSソフトレビュー
「研修医　天堂独太」「リッジレーサーズ」など計10本を批評
「ライフスタイル」のPSP、「異質な体験」のニンテンドーDS

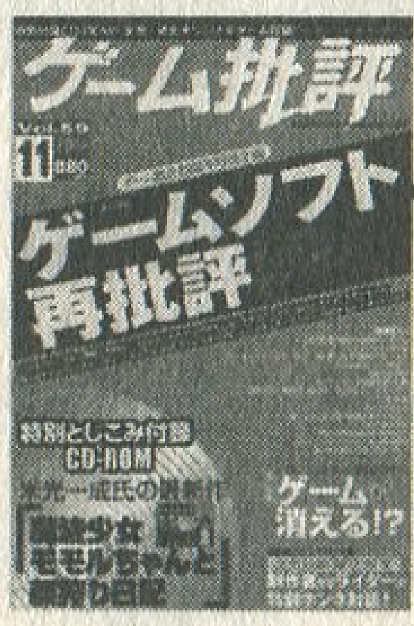
■XBOX、何がしたいの？
XBOX3年間の軌跡
XBOX、こうすれば売れる？



Vol.60　2005年1月発行／780円（税込）

■2004年GJゲームアワード
「バーンアウト3」「プリンス・オブ・ペルシャ」
「EyeToy:Play」など計13本を紹介

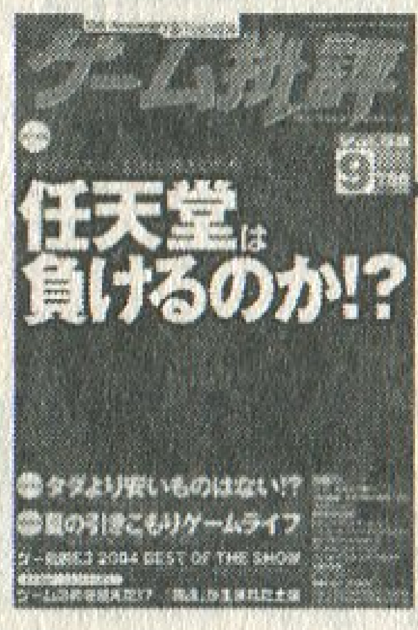
■PCゲームをやらないか？
日本ファルコム 加藤正幸氏インタビュー
ローカライズの難しさを君は知っているか？



Vol.59　2004年11月発行／780円(税込)

■ゲームソフト再批評
「Doom」、「バイオハザード」、「AZEL」、「Air」など計12本
連載「ダイスの挑戦」のその後を探る

■ゲームが消える!?　～古いソフトはどうなるのか～
ベスト版のあり方とは？
エミュレータは「悪」なのか



Vol.58　2004年9月発行／780円（税込）

■任天堂は負けるのか!?
過去の開発環境に見るDSへの展望
岩田社長発言と開発者の声から探る任天堂の新戦略

■タダより安いものはない!?　フリーゲームの今
なぜ、フリーゲームを作るのか
おすすめフリーゲームサイト

郵送定期購読のご案内

定価780円（税込）×6回
4,680円

**従来の郵送による年間定期購読も引き続き受け付けております。
こちらもぜひご利用くださいませ。**

お申し込み方法

① 巻末に綴じこんである「払込取扱票（郵便振替用紙）」を切り離す。※払込金受領証は切り離さないようご注意ください。

② 初めてお申し込みされる方は、誌名横の「新規／継続」欄の「新規」に丸をつけてください。

③ 購読期間（1年間のみ）、郵便番号、住所、氏名、E-mailアドレス、電話番号をご記入ください。

④ 郵便局窓口にて所定の金額を添えてご提出ください。

【注意事項】

■締め切りは発売日2週間前になります。締め切り後のお申込みは、その次の号からに変更させていただきます。※次号3月号からのお申し込みは、2月17日（金）までにお申し込みください。

■本誌巻末の払込取扱票以外でのご入金は受け付けかねますのでご了承ください。

■定期購読中の途中返金は受け付けかねますのでご了承ください（刊行ペースの変更・価格変更の際は別途ご連絡を差し上げます）。

■お申し込み時にご記入いただいた個人情報（お名前、ご住所、電話番号）は、「ゲーム批評」の郵送時のみ利用させていただきます。

書籍の未着、送り先住所変更など、各種お問い合わせは、お手数ですが下記連絡先までお願いいたします。

お問い合わせ先

株式会社マイクロマガジン社　販売営業部
TEL.03-3206-1641　FAX.03-3551-1208
（お電話でのお問い合わせは、土日祝日を除く平日AM9:30～12:00、PM1:00～6:00までとさせていただきます）
E-mail:hanbai@microgroup.co.jp
（件名は「ゲーム批評・定期購読」とご記入ください）

Editor's Room

Narahara

現職に就任して早4ヵ月。一番やりこんだゲームが『イースーフェルガナの誓い一』というのはどういうことか。表参道のXbox 360 LOUNGEに行くときは、常に酔っ払いなのはどういうことか。家に帰って『XANADU NEXT』をやれば多分解決します。信者って簡単でいいね。

Takahashi

『テイルズ』に続いて『シールオンライン』までもが無料化。どちらも月額2千円と若干お高めだったので、貧乏人な自分にとっては嬉しい限り。最近気になってるのが『MOE』。無料じゃないけど支持率は高い。スキル制はイマイチ肌に合わないから避けてたけど、PvP気になる……。

Sakuragawa

360はフロントパネルだけじゃなくて外装全部外して取り替えられたら楽しいのになあ、などと買う前から残念がってみる今日この頃。まあ変な理由をつけなくても、『デッドライジング』が気になってしょうがないので買いますけどね、結局。だけどこの調子で後続機も買ってたら総額いくらになるんでしょうか……。

アンケートはがきについてのお知らせ

「ゲーム批評 Vol.52」よりアンケートはがきを廃止し、インターネットによる集計へと変更となりましたので、下記URLへのアクセスをお願いいたします。

http://www.microgroup.co.jp/mm/game/g-survey.htm

なお、はがきや封書での募集も引き続き行っております。読者プレゼントの告知などもございますので、詳しくはP126をご参照ください。

ゲーム批評 1月号 vol.66

平成18年1月1日発行（年6回隔月1回・偶数月3日発行）
第13巻第2号通巻102号　定価780円（本体743円）

発行人：武内静夫
編集人：武内静夫
編集長：奈良原士郎
編　集：高橋宏晃／櫻川実文
販売営業：浜崎　肇／清水俊雄／八木司郎／山田浩樹／中川雄之介
広告営業：森　崇（株式会社マイクロハウス）
表紙イラスト：緒方剛志
カバーデザイン：pi-park
本文デザイン：内田雄介／田中美樹（株式会社マイクロクリエイティブ）
印　刷：株式会社廣済堂

発行所：株式会社マイクロマガジン社
〒104-0041東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル
編集部　TEL. 03-3551-9563　FAX. 03-3551-9384
販売部　TEL. 03-3206-1641　FAX. 03-3551-1208
広告部　TEL. 03-3555-1206　FAX. 03-3297-0180
（株式会社マイクロハウス）
http://www.microgroup.co.jp/

Next Announcement....

■特集1

新ハードを引っ張るパワーの秘密

XB… 360

キ…

『DOA』…
から2ヵ月…

■特集2

参拝は…

そ…

盛り上が…
かえしつ…

■大好…

餓狼伝Bre…
トリー球団…
グ（PS2）…
パーフェク…
メタルギア…

隔月刊 …
次号6…

ゲーム批評編…
くライターを募…
近郊にお住まいで…
編集などの実務…
は特に歓迎いた…
ゲームの批評…
採用された原稿…
にお送り下さい。…

応募先 〒104-…
（株…

この払込取扱票の裏面には、何も記載しないでください。

キリトリ線

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意
この払込書は、機械で処理しますので、本票を汚したり、折り曲げたりしないでください。
（郵政事業庁）

払込取扱票

02 東京

通常払込料金加入者負担

口座番号													金額								
							百	十	万	千	百	十	番	千	百	十	万	千	百	十	円
0	0	1	2	0	−	2	−	1	2	3	2	9	5					4	6	8	0

加入者名：株式会社マイクロマガジン社

料金 ／ 特殊取扱

各票の※印欄は、ご依頼人において記載してください。

通信欄			
定期購読誌名	※ 購読期間	送金額（送料当社負担）	
ゲーム批評 ※新規 継続	月号より1年間	4，680円	
フリガナ			
送付先御住所　払込人住所と送付先が異なる場合のみ記入 □□□−□□□□			
フリガナ 送付先御氏名	電話 TEL	年齢 才	性別 男・女

ご依頼人 （郵便番号　　　　） ※

(e-mail：　　　　　　　)（電話番号　　—　　—　　）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政事業庁）（私製承認　東第39624号）

これより下部には何も記入しないでください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込金受領証

口座番号							
0	0	1	2	0	−	2	通常払込料金加入者負担
百	十	万	千	百	十	番	
	1	2	3	2	9	5	

加入者名：株式会社マイクロマガジン社

金額							
千	百	十	万	千	百	十	円
				4	6	8	0

ご依頼人 ※

料金

特殊取扱

受付局日附印

キリトリ線

Next Announcement....

■特集1

新ハードを引っ張るパワーの秘密

Xbox360 キラータイトル徹底分析!

『DOA』『N3』『リッジレーサー』『【eM】-eNCHANT arM-』……。発売開始から2ヵ月が経過したXbox360の有力タイトルを徹底レビュー!

■特集2

参拝はゲーマーの義務です!

そうだ、ゲーセンに行こう

盛り上がるオンラインカードゲーム。次々と登場する大型筐体。再び力を盛りかえしつつあるアーケードゲームの魅力を語る!!

大好評! ソフト批評

餓狼伝Breakblow（PS2）、ゴッド・オブ・ウォー（PS2）、アストロ球団 決戦!!ビクトリー球団編（PS2）、龍が如く（PS2）、義経記（PS2）、シャドウ・ザ・ヘッジホッグ（PS2）、メタルギア ソリッド3サブシスタンス（PS2）、リッジレーサー6（360）、パーフェクトダーク ゼロ（360）、マリオカートDS（DS）、イレギュラーハンターX（PSP）、メタルギア アシッド2（PSP） などを予定

予告内容は都合により大きく変更になる場合がございます。

隔月刊 ゲーム批評 次号67号は… 2006年2月3日（金）発売予定!!



平成18年1月1日発行第13巻第2号通巻102号　発行人：武内静夫　編集人：武内静夫　発行所：（株）マイクロマガジン社　〒104-0041東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル　TEL03-3206-1641（販売）　FAX03-3551-1208

定価：780円
本体743円

雑誌 03679-1

4910036790164
00743